Player one
Le Magazine N°1 des Consoles
Player one
ultra Player one
Le meilleur d'Ultra Player
Les 103% de DKC 3
Tous les coups de Tobal n°1
Encore plus de pages d'aides
Final Fantasy VII
L'ultime jeu de rôle
Tests arcade
Tekken 3
Street Fighter EX
Scud Race
Devenez développeur sur PlayStation
1997 l'année
STAR WARS
73 Mars 97
32F
M 4413 - 73 - 32,00 F

DOUX RÊVE

DURE RÉALITÉ

UNE FOIS BRANCHÉE, LA PLAYSTATION
NE VOUS FERA PAS DE CADEAUX.

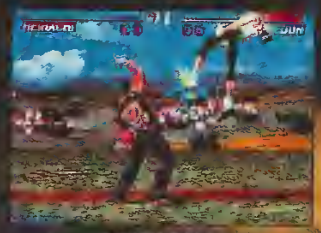
TOBAL N°1

COOL BOARDERS

DESTRUCTION DERBY 2

FORMULA 1

CRASH BANDICOOT


TEKKEN 2

TOTAL NBA '97

LES CHEVALIERS DE BAPHOMET

WIPEOUT 2097

SONY

Sony Game Line: 08 36 68 22 02*

L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.

NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES

PlayStation

PLAYER ONE est une publication
de MÉDIA SYSTÈME ÉDITION
19, rue Louis Pasteur - 92513 BOULOGNE Cedex
Tél. : 01 41 10 20 30 Fax : 01 46 04 80 57
08 36 68 77 33 (Jeux) / 3615 PLAYER ONE
Pour nous écrire via Internet : same@playerone.fr

Directeur de la publication : Alain KAHN

RÉDACTION
Directeur de la rédaction
Pierre VALLS (pvalls@playerone.fr)
Rédacteur en chef
François TARRAIN (elwood@playerone.fr)
Secrétaires de rédaction :
Nathalie KOYREUILLER, Christophe VERRON
Rédacteurs : Denis ADLOFF (Chen) Stéphane BURET (Bubu), François DANIEL (Wonder), Christophe DELFIERRE (Chris), Mahalia GARRAUD, Guillaume LASSALLE (El Dudou), Stéphane FILET (Lefiou), Christophe POTTIER (Wolfen), Olivier RICHARD (Inoshiro), Rayda SEDDIKI, Sam SOUISSI (Magic Sam responsable import et online), Ken TAKARA (correspondant au Japon), Julien VAN DE STEENE (Mlouse)
Traducteur Rayda SEDDIKI

MAQUETTE
Conception graphique : Christian DAO
Maquettistes : Jean-Marc GASNOT, Lionel GEY
Infographistes : Gilles KENOULT

FABRICATION
Responsable de la fabrication Isabelle DERVEAUX
Assistante de fabrication : Agnès SEMPERE
Photogravure : F M
Impression : SNIL

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 10 20 40
Responsable publicité et marketing :
Pierre MICHAELIS
Chef de publicité Delphine BRONN
Assistante marketing : Stéphanie LEGENDRE
Minitel-Audiotel Lionel KAPLAN

Service abonnement
B.P. 4, 60700 Savy le-Grand
Tél. : 03 44 69 26 26
Fax : 03 44 69 26 54

Service des ventes : PROMÉVENTE - Laurie MONFOR
(réservé uniquement aux dépositaires de presse)
Contact : Pascal DION
Tél vert 08 00 19 84 87 au terminal ED6

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION, SA au capital de 4 millions de F
RCS Nanterre B 341 547 024
Président directeur général : Alain KAHN
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD
Comptabilité Christine BERNADET
Secrétariat : Valérie COURTOIS

Commission paritaire n° 72 209 Distribution NMPP Dépôt légal janvier 1997 Tous les documents envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Photos tous droits réservés Jean Luc LUYSSEN
Illustration de couverture :
Star Wars © Lucasfilm LTD
Final Fantasy VII © SquareSoft

EDITORIAL

UP FOREVER

Notre petit frère Ultra Player vient de s'arrêter. Cette disparition attriste tout le monde, des journalistes de la rédaction aux fidèles lecteurs d'Ultra Player (voir les Stop Info en page 14, pour plus de détails).

Mais devant une telle nouvelle, il convient de réagir. Nous avons donc décidé d'accueillir au sein de Player One, les rubriques qui ont fait le succès d'UP, et, pour commencer, ses aides de jeu. C'est pourquoi, dès ce numéro, vous retrouverez deux « guides » complets et détaillés sur les mythiques 103 % de DKC 3 et sur les coups de Tobal n°1.

À l'avenir, nous accorderons à Ultra Player une place de choix dans nos pages... Davantage de plans, d'astuces et de soluces, voilà désormais ce vers quoi nous allons tendre. Sans pour autant oublier notre vocation première : vous présenter tous les jeux qui squattent nos consoles, qu'ils soient bons ou mauvais. La preuve, avec des pointures telles que Final Fantasy VII, Turok ou encore Shadows of the Empire. Sans oublier les tests, l'arcade, les zooms du père Ino, une tripotée de news dans les Stop Info et la petite rubrique qui monte : C'est arrivé près de chez toi ! Bref, les nouvelles ne manquent pas à l'appel.

Voilà, on espère que cette formule inédite de Player One, encore plus complète, étoffée de mille et une rubriques, vous comblera... Bonne lecture !

Elwood

À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
Sam Player, PLAYER ONE,
19, rue Louis-Pasteur,
92513 Boulogne Cedex.
Pour les Trucs en Vrac, adressez votre courrier à Bubu.

DIFFUSION CONTROLE OJD 1995

Remerciements aux magazines japonais : Saturn Fan, Sega Saturn Magazine, PlayStation Magazine, The PlayStation, PlayStation Tsushin, Famitsu, Gamest, Gamest EX.

LOST VIKINGS 2

LES VIKINGS SONT DE RETOUR. CERVEAUX-LENTS S'ABSTENIR.

La suite du célèbre jeu de plates-formes et de réflexion.

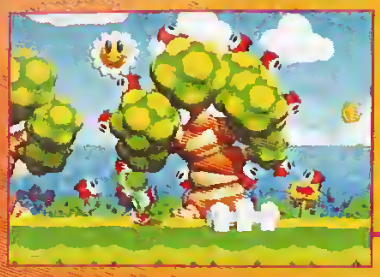
Dans plus de 30 niveaux, utilisez à bon escient les aptitudes des 3 vikings pour résoudre de véritables casses-têtes.

73 MARS

SOMMAIRE

CONCOURS

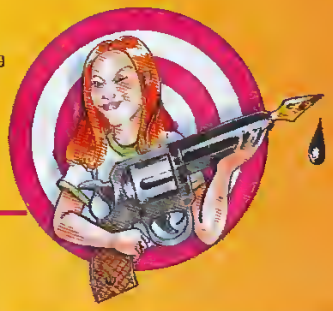
36 68 Manga Player Collection 23
36 15 Un jeu PlayStation à gagner par jour 95
36 15 Star Wars 147



8 Courrier

Les dernières news sur la N64, la présentation de la Net Yaroze et des tonnes d'infos sur les jeux de demain... Bref, un programme haut en couleur !

12 Stop Info



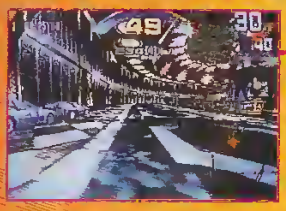
Alleluia ! Mahalia reçoit de plus en plus de courrier intéressant, et présente des fanzines plus qu'inspirés. Continuez !

Quel diagnostic pour le Doc Gyneco ? Mahalia l'a osculté, et ça vaut vraiment le détour !

34 C'est arrivé près de chez toi

36 Interview

Que du bon ! De FF VII à Turok, en passant par une kyrielle de jeux de rôle, les OTW font dans la quantité... et dans la qualité !



38 Arcade

Attention ! Avec Scud Racer, Street Fighter EX et Tekken 3, Chris s'emballe et déballe son flot de louanges.

42 Over The World

La Cité des enfants perdus, Caro et Jeunet sur votre PlayStation ! Die Hard Arcade, du beath them up sauce 3D. Lost Vikings 2, le retour des trois barbares...

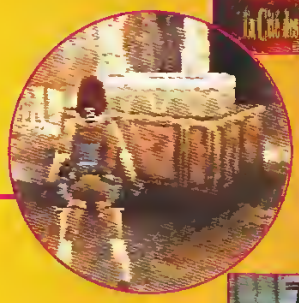
63 Tests

La Cité des enfants perdus et La Guerre des étoiles !

73 Posters

Tricheurs, tricheuses, Bobu vous ouvre sa bible. De quoi finir un jeu en un clin d'œil !

90 Trucs en Vrac



Enfin, la fin ! Après de longs mois de labeur, Wolfen vous livre la solution des derniers niveaux de Tomb Raider...

96 Plans et Astuces

Ultra Player s'arrête... mais ne meurt pas. Player One accueille son petit frère, qui vous livre sur un plateau deux solutions bétons : les 105% de DKC 3 et tous les coups de Total N°1 !

105 Le meilleur d'Ultra Player

La trilogie Star Wars ressort au cinoche ! Encore plus démente, elle justifiait bien quelques explications de la part d'Ino !

136 Zoom

146 Petites Annonces

Abonnement page 145

Tous les tips pour les consoles 32 bits et les consoles 64 bits, toutes classes, mises à jour régulièrement.

Astuces

Rapidité

Rapidité du service (pas de courrier interminable), rapidité de la mise à jour de la rubrique des astuces, pour les nouveautés dès leur sortie.

Dates de sortie des jeux en France, aux USA et au Japon. Tous les tips dans quelques jours !

Previews

Gagne consoles et jeux

Un jeu de 2 jeux à gagner par jour les vendredis sur le 36 15 TIPS ! Et 5 consoles à gagner par mois !

Solutions

Les jeux d'aventure détaillent sur les serveurs 3615 TIPS pour leur solution !

Coincé(e) ? Il te manque un tips et tu es fatigué de chercher ? Pose ta question en direct (48h) ou en différé (48h), nos experts te répondent !

Questions/Réponses

3615 TIPS®

3615 TIPS [tipsl n. m. (angl. tips : ficelles) 1. La référence des 32/64 bits.

Courrier

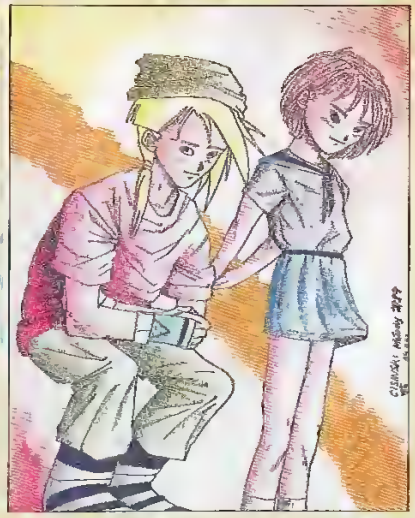
Yo ! Ici c'est Sam. Vous me reconnaissez ? On peut dire que l'annonce du report de la Nintendo 64 a déchaîné votre rancœur. J'ai reçu plein de lettres de toutes sortes, y compris certaines qui ne m'étaient pas adressées. Alors si vous souhaitez envoyer une PA, une demande d'abonnement, ou quelque chose du genre, écrivez à l'adresse donnée dans les pages concernées. Voilà, c'était le conseil du mois !

Sam Player

À quand des jeux de ping-pong, handball, surf des mers... bref des jeux originaux plutôt que NBA Live 95, 96, 97... ?

Iji

Pour le surf, on n'est pas très loin avec Wave Race 64, mais l'idée reste à développer (pas sûr que cela puisse être intéressant plus de cinq minutes). En ce qui concerne le ping-pong, j'ai assisté à quelques tentatives en la matière sur ordinateur : même avec une souris ça n'était pas très jouable... La balle va beaucoup trop vite d'un joueur à un autre ! Déjà qu'il est difficile de la suivre en réalité, alors sur un écran qui affiche forcément en 2D, c'est l'enfer ! Pour le handball, des adaptations devraient pouvoir se faire sans problème, mais ce sport n'est probablement pas assez populaire pour que les éditeurs se penchent sur le sujet.



Melody Cisinsky

La PlayStation a-t-elle les capacités nécessaires à l'adaptation de Command & Conquer : Alerte Rouge ?

Little Goku

Précisons qu'Alerte Rouge constitue une suite de C&C, sortie sur PC fin 96. Avec quelques concessions — le jeu étant en haute résolution sur PC —, les 32 bits devraient pouvoir accueillir cet excellent jeu de stratégie. Mais on peut parier que les ventes de C&C sur console décideront en priorité d'une éventuelle adaptation de sa suite.

Vous êtes un peu en retard : hier, je vois dans mon PO 72 Toshinden 3 en Over the World et Jet Rider dans les Stop Info, alors que Playmag les a déjà testés. Allez-vous faire quelque chose ?

Jin Mishima

Si l'on va faire quelque chose ? Oui : ne rien changer à notre politique de tests. Tu as lu le test de Toshinden 3, parfait, mais l'as tu ensuite trouvé en magasin pour ta PlayStation française ? Bien sûr que non, et pour cause : le jeu n'est sorti qu'au Japon. Nous l'avons donc pour l'instant présenté en Over the World. Quant à Jet Rider, nous étions partis pour faire le test mais nous l'avons reporté, car le jeu ne nous semblait pas tout à fait terminé. Il ne faut pas mélanger les tests et les previews, la preuve ce mois-ci avec le test de La Cité des enfants perdus !

Quelle est l'utilité exacte du coup Hara-Kiri que pratique Yoshimitsu dans Tekken 2 ? J'ai pas tout compris.

Tetduo

Le fait de voir un perso de jeu de baston pouvoir s'infliger des dégâts à lui-même est quelque chose d'inhabituel. C'est donc un détail amusant destiné à faire parler les curieux. On peut aussi lui trouver un intérêt ludique : celui de sanctionner les joueurs qui font n'importe quoi avec le paddle !

Pourquoi ne pas noter la durée de vie des jeux ?

Brutus, le bourrin

Nous préférons fournir une appréciation plutôt qu'une note. C'est une façon de vous donner notre avis sans multiplier inutilement le nombre de notes attribuées à un jeu, qui s'élève déjà à six. Enfin, la note d'intérêt prend bien sûr en compte la durée de vie.

Est-ce que des jeux spécialement conçus pour la Game Boy Pocket vont bientôt sortir ?

Obiben Kenoby

La mini-portable est plus compacte et possède un écran d'une qualité un peu meilleure. Hormis cela, la Game Boy et la Game Boy Pocket sont parfaitement compatibles l'une avec l'autre. La question que tu soulèves n'a donc pas lieu d'être.

La Game Gear est-elle morte ?

Iji

On peut le croire : notre Game Gear est toute froide ! Est-elle morte de faim, la dernière cartouche ingurgitée datant sérieusement ? Ou bien, rangée à côté de notre Jaguar, a-t-elle succombé à l'ennui ? Toujours est-il qu'on n'en entend plus vraiment parler.

Réponds-tu à toutes les lettres que tu reçois ou seulement à celles que tu publies ?

De la 64e dimension (?)

Malheureusement, je ne peux pas répondre personnellement à tout le monde, car (heureusement) je reçois beaucoup de courrier. Mais beaucoup n'est jamais trop, et je lis attentivement toutes les lettres pour choisir celles à publier.

La lettre du mois

Cher Player One,
Je suis un « grand » joueur, c'est-à-dire que j'ai passé l'âge de jouer aux billes, et pour beaucoup, aux jeux vidéo.
Je suis ainsi victime, à cause de mon passe-temps favori, de moqueries, de ségrégations. Et ce de la part de gens qui, par ailleurs, n'ont qu'une vague idée de ce qu'est un jeu vidéo : des monstres hideux qui se battent contre de jeunes japonaises qui exhibent leur culotte en se connectant à des réseaux pédophiles par l'intermédiaire d'Internet... Or, contrairement à ce qu'ils semblent penser, je ne suis pas un attardé mental.
Il est à mon avis important de faire le point sur un détail essentiel : les jeux vidéo ne sont pas des jouets, mais bel et bien, des jeux. Doit-on s'arrêter de pratiquer des jeux lorsqu'on devient adulte ? Ce que ces gens à la capacité de réflexion restreinte et à la vue courte ne semblent pas imaginer, c'est que, lorsqu'il n'y aura plus que des gens nés après l'avènement des jeux vidéo, la pratique de ces jeux chez des individus de sept ans à pas d'âge sera aussi courante chez les adultes que celle des échecs, du poker, ou du Trivial Pursuit...
Voilà, en espérant que mes idées soient exprimées sur la place publique, je vous attends au début du mois prochain.

Pierre

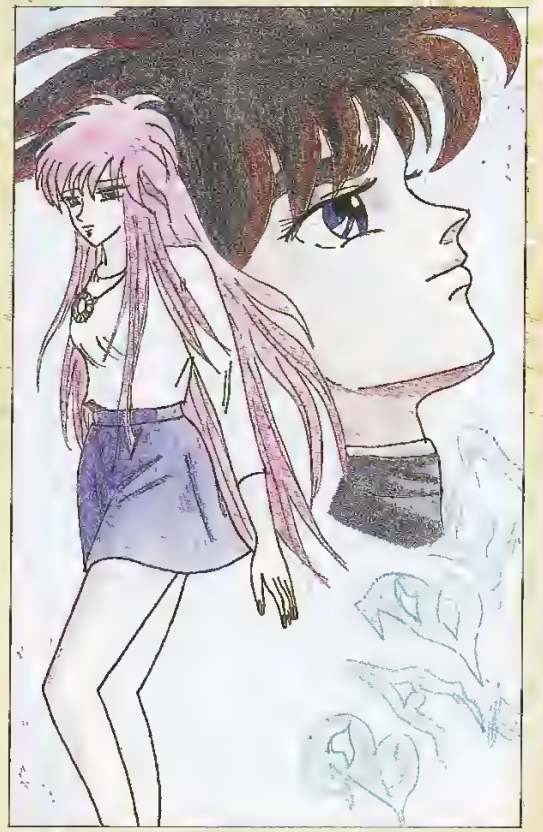
Je crois que de nombreux lecteurs comprendront totalement ce dont tu parles. Si cela peut te consoler, mets-toi à notre place lorsque quelqu'un nous demande ce que l'on fait dans la vie. Neuf fois sur dix, notre réponse change les rapports avec les gens qui ont posé cette question. Et croire que cet état d'esprit ne touche que les plus âgés est une erreur. Car le conservatisme, une religion considérée à tort comme une idéologie, est contagieux. Résultat, quand en plus le snobisme s'en mêle, on rencontre des personnes d'une vingtaine d'année capable de nous fusiller d'un regard méprisant. Ce qui est le plus désolant, c'est que ce problème touche particulièrement la France, et que les médias l'entretiennent. Si tu as la chance de recevoir une ou plusieurs chaînes de télé américaines, tu pourras constater que les reportages concernant les jeux vidéo sont traités très différemment, sur un ton souvent complice et non accusateur.
Sam

Jacqz Ludo

Yoshi's Island 64 sera-t-il en 3D (j'ai vu la photo dans PO) ?
Un enneigé
Non ! Yoshi Island 64 sera dans le plus pur style des classiques Mario. C'est plutôt une bonne chose que Nintendo n'abandonne pas le genre dont il a fait et qui a fait son succès.

Mario Kart 64 sera-t-il, comme au Japon, vendu avec un paddle multicolore aux alentours de 500 F ?
C'est mal parti, car cette opération n'a pas été adopté pour les États-Unis. Peut-être que si Nintendo voulait se faire pardonner.... Non, je fantasme là, et puis il faudrait qu'ils en mettent dix des paddles avec leur jeu.

J'espère que votre poisson d'avril de cette année ne sera pas aussi foireux que celui de l'année dernière. Alors appliquez-vous !
Son Yokuh
Quoi ? Elle est pas belle ta Nintendo 64 en carton ? Je ne sais pas si tu as remarqué, mais c'est aussi une tirelire. Si tu l'avais remplie, tu ne la trouverais pas aussi foireuse que tu le dis ! Et puis, au train où vont les choses du côté de chez Nintendo, on va peut-être pouvoir vous en refiler une deuxième cette année...


Kara Hanifé

J'étais prêt à l'acheter cette Nintendo 64, mais là je craque. Je crois que je vais acheter une Sat... biiip ou une Play... biiip.

Quelle est la différence entre Cruis'n USA et Cruis'n World ?

Patackrahausseff

Avec Cruis'n USA, le joueur parcourt des routes américaines, alors que les tracés de Cruis'n World le promène à travers différents pays. Sinon, c'est du pareil au même.

Sachant qu'un CD stocke 650 Mo et une cartouche N64 environ 10 fois moins, comment Nintendo a-t-il pu caser un grand jeu 3D comme Mario 64, alors que des jeux 32 bits ont besoin d'un CD entier pour des jeux de qualité inférieure ?

Nicolas

La cartouche de Mario 64 ne contient pas 10 fois moins de données que peut en contenir un CD. Mario 64 fait en effet 64 mégabits. Or sachant que 8 bits égalent 1 octet (byte en anglais), la capacité de la cartouche est donc de 8 Mo, soit 80 fois moindre que celle d'un CD ! Cette correction ne donne d'ailleurs que plus d'intérêt à ta question... dont la réponse est double. D'un côté, les CD offrent tellement d'espace que la majorité des jeux l'utilisent principalement pour les scènes cinématiques et les musiques. Un exemple édifiant est celui de Ridge Racer, qui, musiques mises à part, n'occupe que 0,3 % du CD ! On pourrait faire tenir 260 jeux comme Ridge sur un seul disque, s'il n'y avait ces satanées musiques. Les musiques de Mario 64 ont beau être très jolies, elles ne sont pas aussi sophistiquées que celles des jeux 32 bits.

De plus, les jeux en 3D peuvent utiliser très peu d'espace. Pour un jeu de baston par exemple, il faut enregistrer dans la cartouche toutes les positions possibles de chaque perso pour chacun de ses coups. En revanche, avec un jeu 3D, il suffit d'enregistrer le perso une seule fois dans la cartouche, car la console dessinera elle-même chaque image « en temps réel » pendant les parties. Ainsi, non seulement les mouvements des combattants sont bien mieux décomposés, mais en plus ça ne prend pas beaucoup de place ! Ah, la magie de la 3D...

Dans la publicité

Score Games, il est demandé de préciser un jeu de remplacement en cas de rupture de stock, mais si ce dernier est plus ou moins cher que le premier, comment ça marche ?

Patackrahausseff

Lorsque l'on souhaite commander un jeu par correspondance, qu'il soit neuf ou d'occasion, la première chose à faire est de passer un coup de fil au magasin où l'on compte faire son achat, afin de vérifier que le jeu désiré est bien en réserve. On ne compte plus en effet les cas de jeux pas encore sortis mais figurant dans la liste de revendeurs depuis des mois. Dans le cas d'une procédure particulière, comme c'est apparemment le cas ici, des précisions peuvent être obtenues par téléphone.

Pourquoi ne pas faire une rubrique à la fin du magazine qui afficherait les titres et quelques photos des jeux testés dans le prochain numéro ? Cela nous rendrait impatients car nous voudrions tout de suite voir les tests. Et ça nous obligerait à acheter le mag dès sa sortie.

Iji

Ça, si on pouvait vous obliger à acheter Player One, on ne se gênerait pas pour le faire ! Sérieusement, il ne nous est pas possible de faire cette page, car nous ne savons pas quels jeux seront testés dans le numéro suivant, à quelques exceptions près. Parfois, on apprend qu'un jeu est retardé peu de temps avant le bouclage d'un numéro, ou au contraire nous en recevons un juste à temps pour le tester, avant d'envoyer le mag chez l'imprimeur. Moralité : si on annonçait des tests sans finalement pouvoir les faire, pour le coup vous seriez agacés !

Dans le Player One

du mois de janvier (n° 71), il y a un truc que je n'ai pas compris. C'est en page 122 : « Comme promis dans le n° 38 de notre confrère Ultra Player, voici la suite de la solution de Tomb Raider ». Mais il est où le début de la soluce de Tomb Raider ? Je vous le demande gentiment : pourrait-on avoir le début de la solution de Tomb Raider dans les prochains numéros ? Merci !

Tris

La première partie de la solution de Tomb Raider est parue dans le n° 38 d'*Ultra Player*, justement.

NINTENDO 64 RETARDEE : VOS REACTIONS

C'était officiel : le 1er jour de mars. Mon agenda est plein de couleurs à cette date. Depuis, j'ai arraché la page. Comme Bruno dans le n° 72, je suis pour que cette maudite console se plante en Europe. Cela dure depuis Noël 95, avec des pubs qui discriminaient les 32 bits... C'est pas permis de faire ça. Je suis donc pour le boycott de Nintendo.

Iji

J'étais prêt à l'acheter cette Nintendo 64, mais là, je craque. Je crois que je vais acheter une Sat... biiip ou une Play... biiip.

Francisco

Je viens de me plonger dans un de mes Player One, celui de janvier 96 (n° 60). Dans celui-ci, Stéphane Bolle (directeur marketing de Nintendo France) déclare à propos de la Nintendo 64 : « Dans le pire des cas, les français pourront la découvrir fin 96, vers septembre ». Alors septembre, oui, mais 97, pas 96...

Après la terrible nouvelle que le PO n° 72 nous a appris, moi je me fais une idée positive de ce retard. En effet, la console n'a pu être importée en France car elle se vend trop bien dans les autres pays (USA, Japon), ce qui au fond me rassure car c'est une console exceptionnelle. Certes, Nintendo nous a fait languir ces derniers temps, et a engendré un sentiment de haine. Mais mon objectif est de l'acquérir tôt ou tard, car elle sortira forcément en France. La patience est toujours récompensée.

Moi, ancien nintendomaniaque, je ne jurais que par la Super Nintendo. Lorsque je découvris les pubs pour la désormais fantomatique Nintendo 64,

Franck Vitry

Plus rapide, plus complet, plus mieux quoi !
LE NOUVEAU 3615 PLAYER ONE
2,23F/mn

j'attendis patiemment sa sortie. Mais après être resté sans nouvelles de longs mois, j'ai finalement abandonné. Je me suis acheté une PlayStation récemment et je ne regrette sur aucun point mon acquisition. Aujourd'hui, mon seul souhait est que la Nintendo 64 se tape un bide monumental en Europe.

Little Goku

LA RÉDAC A LA BARRE

Dans le PO n° 71,

je fus ô combien choqué par la note de 70 % donnée dans le test de Sim City 2000 sur PlayStation. Je ne sais pas si le testeur Reyda a quelque chose contre ce jeu, mais quand même, aller jusqu'à dire que Sim City 2000 est à peine digne d'une 16 bits ! Certes, la prise en main est difficile mais pas impossible, et je voudrais dire que pour comprendre le jeu il faut un certain temps (3 heures) et un certain degré d'intelligence (c'est sûrement ça qui a manqué à Reyda). Vous avez de la chance que ce soit la nouvelle année, et que dans ma divine bonté je pourrais tout pardonner s'il y a réponse.

Jacquo junior

J'appelle Reydo à comparoître. Reydo, qu'avez-vous à dire pour votre défense ?

« Je suis un fan absolu de Sim City 2000. J'ai passé des nuits entières à y jouer sur mon fidèle PC. Et j'y ai pris un plaisir incomparable : répartir les budgets police/pompier/éducation tout en économisant assez pour ériger les "archologies" abritant des milliers de citadins. Tout me plaisait : simplicité des menus, options acessibles en cours de partie, bref une ergonomie incomparable.
Alors en voyant ce gros ratage sur PlayStation, avec tous ses ralentissements, le curseur rapide comme un "escargot corse", et les menus tous mal foutus, j'ai crié au scandale, d'autant que la version Saturn était, elle, très bonne...
Ce n'est pas le principe du jeu qui me gêne, c'est la réalisation absolument indigne de la PlayStation, qui mérite largement mieux. »

Dans NBA Live 97 (PO n° 71),

Chon écrit qu'une seule vue est disponible pour jouer. Or, je l'ai acheté et j'ai été agréablement surpris : le jeu comporte neuf angles de vue, avec divers degrés de zoom possibles, parfaitement jouables. J'ai d'abord pensé que vous n'aviez pas une version définitive et j'espérais une mise au point dans le Player de février. Il n'en fût rien et je déduis qu'il y a une faute professionnelle de votre part. De plus, où sont les ralentissements ? Je me permets de dire que ce test est à refaire, par, si possible, un véritable connaisseur de basket sachant reconnaître que ce jeu surpasse de très loin le très beau, mais très creux, Total NBA 96.

Cédric

J'appelle Chon à comparoître. Chon, qu'avez-vous à dire pour votre défense ?

« Ta première idée était la bonne car le test n'a pas été effectué sur un produit fini. Cela arrive lorsque l'éditeur ne nous fournit pas, dans les temps, une version définitive. Après vérification, le jeu comprend effectivemment plusieurs vues. Mea Culpa ! En revanche, même sous la menace, je ne dirai jamais que NBA Live 97 surpasse Total NBA 96, car, à l'instar des autres amateurs de la rédac, je ne le pense pas. À ce propos, jette un œil dans les Stop Infos, car le volet 97 est annoncé, et, là, ça va saigner ! »

Je suis furieux

car je crois que celui qui a écrit le concours MN8 est un pur idiot. Vous, soit disant magazine n° 1 des consoles, avez publié une telle idiotie (pour ne pas dire connerie), à savoir que le nombre d'îles de Crash Bandicoot était de 2, 4 ou 10. Au cas où ne le sauriez pas, il y en a 3.

Jin Mishima

Les concours ne sont pas écris par la rédaction, il n'est donc pas utile de nous insulter. Je ne sais pas qui a rédigé les questions, mais la page a été approuvée par Sony, l'éditeur du jeu. Mais pas d'inquiétude, cette petite coquille ne pénalisera personne puisque les deux réponses (3 et 4 mondes) seront acceptées.

Concernant FIFA 97

(PO n° 70), Milouse, dans son avis, dit en gras qu'il déteste ce jeu à cause de l'assistance de l'ordinateur. Bon, j'achète le jeu et là, ô surprise, en mettant le niveau pro, je découvre qu'il n'y a aucune assistance de l'ordinateur. On a une liberté totale de mouvement. Franchement, j'en conclus que Milouse est un véritable abruti et je me demande comment vous avez pu publier les propos de cet irresponsable. Quel manque de rigueur !

Cédric

J'appelle Milouse à comparoître. Milouse, qu'avez-vous à dire pour votre défense ?

« Hé ! Toi-même d'abord ! Z'y av, t'veux t'battre ? Je connais bien FIFA pour l'avoir acheté, et je persiste et signe ce que j'ai écris. Je veux viser quand je tire dans les buts, tu comprends ? Exactement comme je le faisais en jouant à Sensible Soccer (sur micro), le dernier jeu de foot à m'avoir vraiment passionné. Désolé si tu ne l'as pas connu. Voilà, bon foot quand même ! »

Yves-Luc Miminger

Les PS

[illegible]

STOP INFO

SIM CITY 3000

Alors que nous ne sommes qu'à trois petites années du 21e siècle, Maxis prévoit déjà la sortie de Sim City 3000, avant fin 1997, nous disent-ils... Mais sur PC & Mac. Pour les consoleux, il semblerait qu'une version 64DD soit en préparation pour le courant 1998. Mais pour le coup, on ne sait pas encore s'il s'agira d'une version de Sim City 3000 ou d'une adaptation de Sim City 2000. À suivre...

N'ENTERRONS PAS NINTENDO !

Selon le NPD Research, Nintendo a vendu depuis le lancement de la N64 aux USA en septembre près de deux millions de machines, soit un peu plus de la moitié des consoles nouvelle génération vendues pendant cette période. Par ailleurs, les cinq meilleures ventes en software depuis décembre 96 seraient cinq jeux... Nintendo ! Parmi eux figurent trois softs N64 et deux SN. Dans l'ordre, on retrouve Super Mario 64, Donkey Kong Country 3, Star Wars : Shadows of the Empire, Donkey Kong Country 2 (!) et Killer Instinct Gold.
Pour le marché de la 16 bits aux États-Unis, 61 % des consoles 16 bits vendues en 1996 sont des (suite page 14)

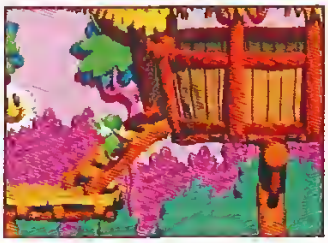
YOSHI'S & LINK

NINTENDO 64

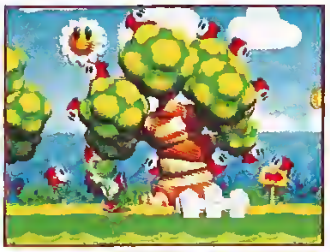
Les pauvres frenchies ont beau être privés de N64, ça n'empêche pas Nintendo de nous faire baver d'envie devant Yoshi's Island 64 et Zelda !

C'était déjà superbe sur SN, mais alors sur N64, c'est l'apothéose !

Souvenez-vous, c'est sur la fin de la période Super Nintendo que Yoshi's Island a débarqué pour la première fois. Fort content du succès rencontré, Nintendo et plus particulièrement Shigeru Miyamoto décident de reprendre leur petit chef-d'œuvre, mais cette fois-ci sur la Nintendo 64. Tout comme l'original, il s'agit d'un jeu de plate-forme en 2D. En revanche, plus besoin de Super FX pour les petits effets 3D puisque la N64 s'en charge elle-même ! Du coup, ils sont beaucoup plus nombreux et plus spectaculaires — certains effets à couper le souffle n'auraient jamais pu être réalisés sur 16 bits.



Yoshi's Island 64



On en mangerait, non ?

La réalisation graphique semble identique à celle de l'original. On retrouve l'esprit enfantin enrichi d'une flopée de couleurs supplémentaires, et d'une finesse incroyable. Quant au game-play, il devrait être, là encore, identique — on reconnaîtra sans aucun doute la signature Nintendo. Sachez enfin que Yoshi est toujours armé de ses œufs et pourra les utiliser contre les ennemis.
En début d'année, Shigeru Miyamoto a déclaré qu'il accordait autant d'importance à Star Fox 64 qu'à Yoshi's Island 64 — a priori, deux grands titres en perspective. Malheureusement, aucune date de sortie n'est annoncée pour le moment. Mais, restons optimiste et soyons sûr qu'il sortira cette année.

ZELDA 64

Link, voilà un personnage qui a traversé, tout comme Mario, toutes les aventures de Nintendo. De la NES à

Mais qui est cette jeune enfant ?

SORTIE FRANCE : DERNIERES NEWS

Suite à l'annonce du report de la Nintendo 64, la grande question se pose, une fois de plus : quand la machine sortira-t-elle en France ? Première constatation, il semblerait qu'elle arrivera à l'heure en Angleterre et en Allemagne, à savoir aux alentours du 1er mars ! Le reste de l'Europe (Espagne, Italie...) devrait l'accueillir par la suite. Pour la France, Nintendo nous annonce désormais une sortie aux environs de mai/juin. Cependant, certains magasins tenteront probablement de se fournir en N64, via les autres pays européens. On a donc des chances de trouver des N64 en mars dans certaines boutiques. Mais cela pose le problème d'une éventuelle incompatibilité entre les futurs jeux français, et ces consoles étrangères. Pour l'heure, rien n'est confirmé... Alors, prenez (encore et toujours) votre mal en patience !

Zelda sur N64 promet d'ores et déjà de grands combats.

la Super Nintendo en passant par le Game Boy. Logique donc que Nintendo nous prépare la version N64. Selon les grands pontes de Nintendo au Japon, Zelda 64 sera à Zelda III A Link To The Past, ce que Super Mario 64 a été à Super Mario World. Bien sûr, l'action se déroule toujours à Hyrule.

Le jeu est entièrement en 3D temps réel et Link se dirige à l'aide du petit flightstick analogique. Mais nécessitant beaucoup de mémoire, Zelda 64 verra le jour sur le lecteur magnétique de Nintendo : le 64DD. Là encore, aucune date de sortie n'est annoncée.

Les animations de Link sont apparemment très riches.

2 000 000

DE FINAL FANTASY VII VENDUS AU JAPON EN TROIS JOURS !

Un record dans l'histoire du jeu vidéo ! Jamais un jeu ne s'était vendu aussi vite... Ce raz de marée a occasionné des files d'attente interminables devant les boutiques spécialisées. Remarquez, vu la qualité du jeu, on comprend cet engouement. Mais quand même, deux millions... ça laisse rêveur !

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

78 MAGASINS

AGEN - 101, crs Victor Hugo	Tél : 05.53.87.92.52
AIX en PROVENCE - 2, r Lacépède	Tél : 04.42.93.60.10
AJACCIO - Galerie crs Napoléon	Tél : 04.95.21.19.05
ALBI - 64, r de la Croix Verte	Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS - 2, r Lamarq	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS - 3, r de la Roè	Tél : 02.41.87.59.14
ANGOULEME - 16, r Chabrefy	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY - 3, r de la Paix	Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE - 11, r Adrien Ligué	Tél : 04.50.87.16.75
AUBERVILLIERS - 28, r du Moutier	Tél : 01.43.52.70.23
AVIGNON - 29, r des Fourbisseurs	Tél : 04.90.82.22.61
ARLES - 21, r du 4 Septembre	Tél : 04.90.96.84.81
AUXERRE - 19, Bd du 11 Novembre	Tél : 03.86.52.22.21
BAYONNE - 28, r Pannecau	Tél : 05.59.59.41.61
BLOIS - 108, r du Bourg Neuf	Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX - 4, r du Pas St Georges	Tél : 05.56.01.13.19
BOULOGNE sur MER - 77, r Victor Hugo	Tél : 03.21.30.20.95
BOURGES - 13, Pl Planchat	Tél : 02.48.24.92.62
BRIGNOLES - 21, Avenue Dréo	Tél : 04.94.53.64.18
BRIVE - 4, r Charles Teyssier	Tél : 05.55.17.92.30
CHALON S/SAONE - 44, r aux Fèvres	Tél : 03.85.42.98.58
CHOLET - 11, r G. Clémenceau	Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRANO - 114, Bd G. Flaubert	Tél : 04.73.28.93.37
CREIL - 7, r de la République	Tél : 03.44.25.56.64
DRAGUIGNAN - 3, Bd Gabriel Péri	Tél : 04.94.50.96.80
DIEPPE - 4, r St Rémy	Tél : 02.35.84.63.90
DIJON - 16, r Devoges	Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE - 12, r Royer	Tél : 03.28.66.73.73
EVREUX - 9, r des Lombards	Tél : 02.32.62.54.72
FECAMP - 2, Place Bigot	Tél : 02.35.29.90.00
FORT de France - 10, r J. Compère	Tél : 05.96.63.12.13
FREJUS - 1526, Avenue de Lattre de Tassigny	Tél : 04.94.53.64.18
GRASSE - 29, r Paul Goby	Tél : 04.93.36.34.45
GRENOBLE - 17, Avenue Félix Viallet	Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU - 2, r des Dominicains	Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE - 12, r Gargouilleau	Tél : 05.48.41.29.01
LA VARENNE St HILAIRE - 72, Avenue du Bac	Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE - 100, Avenue Foch	Tél : 02.35.22.72.55
LE PUY en VELAY - 16, Bd St Louis	Tél : 04.71.09.37.17
LE TAMPON (Réunion) - 199, r H. Delisle	Tél : 02.62.27.87.76
LILLE - 41, r de la Clé	Tél : 03.20.51.44.75
LYON - 7, crs Gambetta	Tél : 04.78.60.33.60
MARSEILLE - 37, Avenue Cantini	Tél : 04.91.78.96.75
MELUN - 14, r du Gle De Gaulle	Tél : 01.64.37.41.98
METZ - 12, r Sainte Marie	Tél : 03.87.36.33.33
MONT de MARSAN - 15, r des Cordeliers	Tél : 05.58.06.39.51
MONTLUÇON - 9, r des Rémouleurs	Tél : 04.70.05.94.82
MONTAUBAN - 107, Frg Lacapelle	Tél : 05.63.66.57.33
MONTPELLIER - 27, r Saint Guilhem	Tél : 04.67.60.42.57
MOULINS - 48, r des couteliers	Tél : 04.70.34.09.95
NANTES - 9, r des Halles	Tél : 02.40.35.57.93
NARBONNE - 15, Bd du Dr Ferroul	Tél : 04.68.32.07.60
NÎMES - 1, r Richelieu	Tél : 04.66.21.81.33
NIORT - Gal Sainte Marie	Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS - 103, r Bannier	Tél : 02.38.77.98.30
PARIS - 16 - 3, r Guy de Maupassant	Tél : 01.45.04.13.10
PERIGUEUX - 16, r Eguillerie	Tél : 05.53.09.84.00
PERPIGNAN - 35, r du Maréchal Foch	Tél : 04.68.34.05.11
POINTE à PITRE - Angle r A.Grégoire et J.Jaures	Tél : 05.90.26.95.26
REIMS - Gal du Lion D'Or	Tél : 03.26.77.96.76
ROANNE - 19, r du Bourg Neuf	Tél : 04.77.78.09.20
RODEZ - 24, r du Bal	Tél : 05.65.68.94.58
ROUEN - 18, r Alsace Lorraine	Tél : 02.35.89.60.33
SALON DE PROVENCE - 76, r M. Joffre	Tél : 04.90.56.61.21
SARREGUEMINES - 29, r de France	Tél : 03.87.02.96.00
SETE - 6, r Max Dormoy	Tél : 04.67.74.81.46
ST BRIEUC - 13, r de Rohan	Tél : 02.96.62.33.13
ST ETIENNE - 4, r Geoges Tessier	Tél : 04.77.41.84.79
ST QUENTIN - 69, r d'Isle	Tél : 03.23.64.15.07
STRASBOURG - 5, Pl Clément	Tél : 03.88.22.54.81
TARBES - 6, r B. Barrère	Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS - Gal Ctre Cial Mammouth	Tél : 05.59.64.18.66
THONON les BAINS - Gal l'Etoile II	Tél : 04.50.71.69.02
TOULON - 20, r Vincent Courdouan	Tél : 04.94.91.39.69
TOURS - 5, r Auguste Comte	Tél : 02.47.20.42.30
TROYES - 34, r du Général Saussier	Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE - 29-31, Av F. Faure	Tél : 04.75.56.72.90

Super Nintendo. Par ailleurs, 81 % des consoles portables achetées en 1996 sont des Game Boy. Au final 54 % des consoles (tous formats confondus) et 43 % des jeux consoles vendus en 1996 aux USA sont de marque Nintendo.

LE TRIPLE EFFET TUROK

Turok ne va pas tarder à montrer le bout de son nez en boutique. Le jeu à peine sorti, Iguana, une boîte de développement qui travaille en étroite collaboration avec Acclaim, prévoit de développer un titre PlayStation basé sur le monde de Turok. Certains éléments de la version N64 seront repris pour ce soft, mais le storyboard sera complètement différent. Par ailleurs, Iguana termine la version N64 de Turok pour l'Allemagne. Ils ont supprimé le sang et les personnages sont devenus des cyborgs. Pour terminer, Acclaim envisage fortement un Turok II pour Nintendo 64.

C'EST LA GUERRE !!!

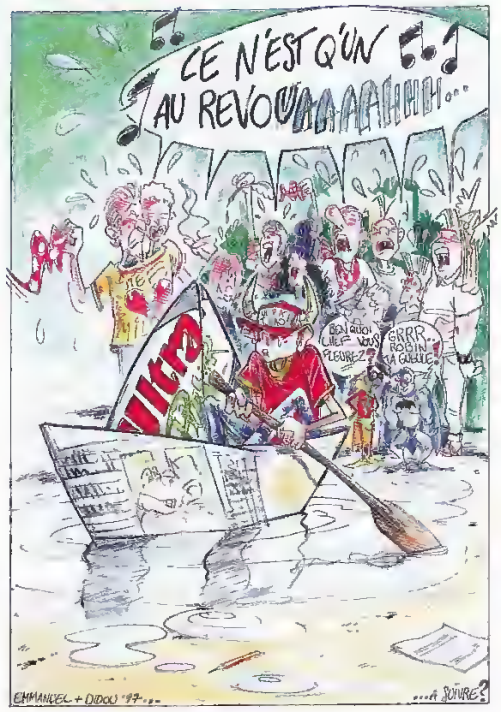
La phrase choc du mois, on la doit à l'un des grands patrons de l'industrie du jeu vidéo. Hiroshi Yamauchi, le big boss de Nintendo, a déclaré début février, lors d'une conférence de presse que les jeux Sony sont stupides et ennuyeux. Par ailleurs, il a ajouté « qu'un déluge de jeux inintéressants et ennuyeux détruirait le marché du jeu vidéo au Japon ».

PLAYSTATION 2 : 1999

Fin janvier, Nobuyuki Idei, président de Sony Corporation, a écarté la possibilité de voir débarquer la PlayStation 2 avant 1999 (au plus tôt). Il a ajouté : « Nous projetons de vendre le modèle (suite p. 16)

ULTRA PLAYER 1991 - 1997

La fin d'un magazine attriste toujours... En ce début mars, tous les fidèles accros de notre petit frère *Ultra Player* auront sans doute une surprise en se rendant chez leur marchand de journaux : ils ne trouveront pas le numéro 40 d'*UP*. Et pour cause... il ne paraîtra pas !



Au terme de cinq années d'existence et après bien des changements et des évolutions (de *Nintendo Player* à *Ultra Player*, de mensuel en bimestriel...), *Ultra Player* avait conquis la fidélité de nombreux lecteurs. Mais la presse en France est ainsi faite que la fidélité des lecteurs ne suffit plus à rendre un magazine rentable.

Octobre 1991. Le premier numéro historique de *Nintendo Player*. Déjà les meilleurs plans et les meilleures astuces...

Il faut aussi que ce magazine obtienne son numéro de commission paritaire, qui lui permet d'obtenir des avantages fiscaux conséquents (TVA à 2,10 % au lieu de 20,6 %) et des tarifs postaux plus avantageux. Mais la commission paritaire, qu'est-ce ? C'est une institution, composée de représentants de la presse et de l'administration, qui décide si un magazine fait de la « vraie » presse ou pas, et s'il a donc le droit (ou pas) de bénéficier des avantages destinés à soutenir la liberté et l'indépendance des journaux, qu'ils soient politiques ou de loisirs.

Pendant les quatre premières années, à l'époque où le mag s'appelait encore *Nintendo Player*, nous ne pouvions prétendre à ce label du fait que le magazine ne traitait que d'une seule marque (Nintendo). C'est la raison pour laquelle nous avions décidé de devenir multiconsole l'été dernier, afin de bénéficier de ces avantages, sans lesquels le magazine ne pouvait plus continuer à vivre. Par trois fois, nous avons présenté *Ultra Player* devant ladite commission... et par trois fois, malgré les aménagements que nous apportions au magazine pour la satisfaire, elle nous a recalés. Ce qui signifie en gros qu'*Ultra Player*, malgré la conscience professionnelle et la volonté impartiale d'informer de toute son équipe, ne mérite pas l'appellation de « magazine d'information et d'intérêt général ». Bel exemple de désinvolture de la part d'un organisme censé aider la presse, et qui signe l'arrêt de mort d'un magazine aimé et respecté de ses lecteurs ! Inutile de vous dire que nous ressentons ici cette décision comme une injustice...

Janvier 1997. Le dernier numéro d'*Ultra Player* — historique lui aussi, mais pour d'autres raisons !

ET MAINTENANT ?

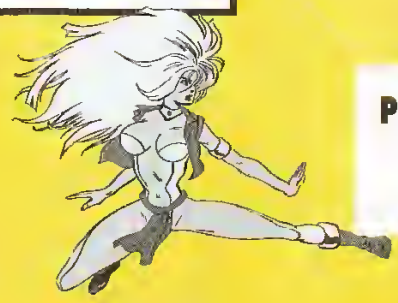
Quoi qu'il en soit, la vie continue. Et nous ne laisserons pas tomber tous les lecteurs orphelins d'*Ultra Player*. Ainsi, dès ce numéro, la rédaction de *Player One* a décidé d'héberger dans ses colonnes une section « Ultra » qui vous présentera, mois après mois, le meilleur d'*UP*, c'est-à-dire les guides et autres aides de jeu qui ont fait sa réputation (rendez-vous en page 105). Et puis au moins, vous n'aurez plus à attendre deux mois !

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

NOUVEAUX MAGASINS

ARLES - 21, rue du 4 septembre
AUXERRE - 17, 17 bis 11 novembre
BOULOGNE S/MER - 77, rue Victor Hugo
BRIGNOLES - 21, Avenue [illegible]
DRAGUIGNAN - 3, Cours Général [illegible]
FECAMP - 2, Place [illegible]
ROANNE - 17, rue du Docteur Noel
SALON DE PROVENCE - 27, rue M. [illegible]
SARREGUEMINES - 27, rue de France



POUR TOUT SAVOIR SUR DOCK GAMES COMPOSE SUR TON TÉL. LE 08-36-68-22-06

- **Une image de marque**
  Tous les passionés connaissent notre Enseigne
- **Un concept qui fait ses preuves depuis 4 ans**
  notre meilleure publicité ? Nos magasins
- **Une assistance complète**
  de l'étude du projet à l'ouverture du magasins
- **Une vraie Centrale d'Achat**
  Logistique et entrepôt sur 500 m2
- **Une exclusivité territoriale et une formation**
  Plusieurs magasins pilotes
- **Une publicité nationale**
  Présence dans la presse spécialisée depuis 1993

DOCK GAMES PAIE COMPTANT AUX MEILLEURES CONDITIONS VOS CONSOLES ET JEUX VIDEO

(voir conditions argus dans votre magasin le plus proche)

Console PLAYSTATION & un Pad + 1 CD de demo

1490,00 Frs

console Française distribuée et garantie par SONY France

Les nouveautés Play Station

Crusoder no Remorse
Wing Commander 4 - Time Crisis
Micro Machine V3 - Nascar Racing 96
Gensu Suikoden - Magic The Gothering

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE et DE VOS JEUX.

console SATURN & un Pad + SEGA RALLY

1590,00 Frs

Les nouveautés Saturn

Crusader no Remorse
NBA Live 97
FIFA 97
Micro Machine 3V
The Crow

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE et DE VOS JEUX.

Avec DOCK GAMES
Vas intérêts sont en jeux 1992 - 1996,
73 magasins en France.
Notre objectif 97
110 magasins
Peut-être avec vous !...

Si vous avez un projet dans notre Créneau

Si vous êtes sur une zone de chalandise, d'environs 50000 habitants

Si vous disposez d'un apport personnel de 150 KF,

ALORS ÉCRIVEZ NOUS,

nous allons peut-être faire la prochaine Partie ensemble...!
INTER DEAL Groupe DOCK GAMES

Siège Social et Entrepôt :
ZI N° 3 Espace V. Hugo
BP. 39 - 16340 L'Isle d'Espagnac

DOCK GAMES S'ENGAGE !

- **A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.**
  Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- **A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES** AVEC LA CARTE DOC-KID.**
- **A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.**
  Choque magasin présente plus de 1 000 jeux d'occasion.
- **A VOUS PRÉSENTER LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.**
  Dock Games traite en direct avec taus les gronds éditeurs.
- **A VOUS INFORMER 24H SUR 24 ET 7 JOURS SUR 7 AU 08-36-68-22-06**, sur les magasins, les promotions, les astuces sur les jeux, etc.

Nous recherchons des partenaires pour l'ouverture de magasins dans les villes suivantes :

Macon - St Malo - Ales - Cherbourg - Annonay - Lisieux - Beauvais - Brest Morlaix - Quimper - Rennes - Bourg-en-Bresse - Lorient - St Nazaire La Roche S/Yon - Poitiers - Chartres - Rochefort - Saintes - Gap Libourne - Bergerac - Marmande - Le Mans - Lons le Saulnier - Vannes Bergerac - Cahors - Aurillac - Thionville - Limoges - Nancy - Chateauroux Beziers - Auch - Pau - Carcassonne - Verdun - Castres - Orange Montélimar - Aubenas - Autun - Chaumont - Bar le Duc - Charleville Mulhouse - Belfort - Colmart - Besançon...

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement
Pour les appels en 36 68 ... la taxation est de 2,23 F TTC / min
** La carte DOC KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES.
Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer
Prix T.T.C. - DOCK GAMES, LE LOGO DOCK KID SONT DES MARQUES D'INTER DEAL.

32 bits encore deux ou trois années. Changer de modèle fréquemment est un inconvénient pour les consommateurs. » Par ailleurs, pour contrecarrer les différentes rumeurs qui couraient à ce sujet au Japon, Sony Corp a nié l'éventualité d'une séparation entre Sony Corp et Sony Computer.

MEGAMAN BATTLE CHASE

Capcom ne lâche pas le ban filon. Dans ce soft qui devrait sortir exclusivement sur PlayStation, le joueur est plongé dans une course inspirée de Street Racer, après avoir choisi un des personnages clés des aventures de Megaman. Chaque protagoniste de cette course possède une arme propre. Ainsi, un « gars » comme Icemon a un pistolet freezer, alors que Fireman est muni d'un genre de lance-flamme. Ce jeu devrait être disponible aux États-Unis, début avril 97.

LE GAME BOY POCKET PREND DES COULEURS

C'est au printemps que l'on trouvera aux États-Unis des Game Boy Packet en noir, jaune, vert, rouge et transparent. Ils existent curieusement depuis un moment au Japon, où le modèle d'origine (argenté) n'est même plus en vente.

VIRTUA FIGHTER

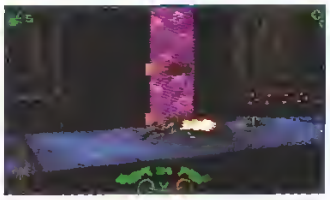
Voici la plus belle rumeur Internet du mois ! Bandai & Sega fusionnent, ça, c'est bien réel. Mais ce qui l'est moins et semble très intéressant, c'est l'annonce faite par le président de Bandai, début février, qui parle d'adapter le jeu Virtua Fighter sur PlayStation et Nintenda 64. À suivre...

BMG TISSE SA TOILE

SPIDER

Spider vous propose de vous mettre dans la peau d'une araignée à la recherche d'un corps humain. Une quête kafkaienne !

Cela peut paraître fou et, pourtant, c'est un résumé du scénario tordu de Spider. Un scientifique a créé un émetteur permettant de contrôler les organismes vivants par transmissions de pensées (balèze, le gars !). Après l'attaque de son labo par une bande d'odieux gredins, le savant perd connaissance et son cerveau se téléporte dans le corps d'une araignée.



Le joueur se retrouve donc au commande d'une superbe araignée mutante qui peut, grâce à certaines options lancer des flammes, des bombes, un boomerang et un kyrielle d'autres projectiles. Bien sûr, elle rampe du sol au plafond et tisse des toiles. Comme dans Pandemonium!, vous évoluez dans un univers 3D, en suivant des chemins prédéfinis, avec, pour rythmer le tout, de nombreux mouvements de caméras. Même si on est un peu dérouté au début (à l'instar de Gex), très vite, on exploite à fond toutes les possibilités de la « cyberspider ».
Spider est un jeu d'action et de plate-forme qui tire toute son originalité de ce « perso », qui vous surprendra certainement.

Sortie France : avril
Éditeur : BMG

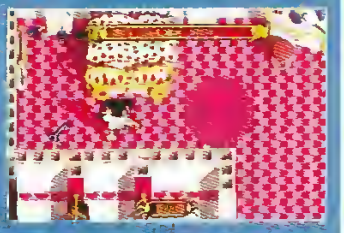
BASTON SAUCE RIGOLOTE

CLAY FIGHTER EXTREME

Vous vous souvenez sans doute de Clayfighter, une série de jeux de baston qui puisait toute son originalité dans l'humour de ses persos. Que les fans se réjouissent, les héros en pâte à modeler seront bientôt de retour sur PlayStation et Nintendo 64. Pour le moment, nous n'avons pas vu tourner le jeu, mais nous ne résistons pas à l'envie de vous montrer les premières illustrations, qui reflètent bien l'esprit de Clayfighter. On en reparlera bien évidemment dès qu'une version sera dispo.

Sortie France :
mai sur PlayStation, avril sur N64
Éditeur : Interplay

SWAGMAN



Sous ce nom se cache un jeu d'aventure plutôt bien conçu, qui nous est proposé sur PlayStation. L'action se déroule dans une maison et dans des mondes parallèles que Vous pouvez explorer et traverser [illegible] Vous y trouverez [illegible] qui collectionne les araignées. Les graphismes sont vraiment mignons et [illegible] nous n'avons jamais été trop compliqués, vous [illegible] gent à faire beaucoup d'allers-retours.
Sortie France : avril. Éditeur : Eidos

La Mort mérite d'être vécue...

...mais au Royaume de Nosgoth, l'éternité se paye très cher.

La presse **sang pour sang** *unanime !*

PlayStation Magazine : 5/5 - CD Consoles : 5/5 OR - Joypad : 94% - Playmag : 92% - Consoles + : 93% MegaHit - Consoles News : 97% - Player one : 95%

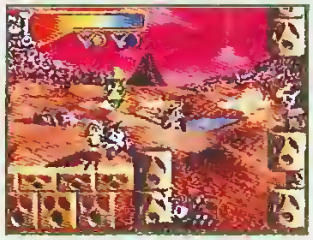
Legacy of Kain : disponible début mars en version française sur PlayStation

08 36 68 90 89 (2,23F/mn)

3615 BMGI (2,23F/mn)

YUKE YUKE TROUBLE MAKERS

Après l'annonce du développement de Dragon Quest VII sur PlayStation, Enix ne veut pas pour autant abandonner Nintendo. Leur prochain titre, sera un jeu d'action nommé : Yuke Yuke Trouble Makers. Toute la partie développement a été confiée à



Treasure, à qui l'on doit les célèbres Gunstar Heroes et Dynamite Headdy sur MD, Guardian Heroes sur Saturn. Le joueur se retrouve plongé dans un vrai jeu d'action où il faut blaster comme un fou. Yuke Yuke... devrait sortir au début de l'été 97, au format cartouche N64 munie d'une cartouche backup.

FF VII AUX STATES

C'est officiel : Final Fantasy VII sortira en version américaine le 7 septembre 1997.
Petite ombre au tableau, l'épisode sera peut-être censuré. Il semblerait en effet que certaines scènes incluses dans le jeu ne correspondent pas à la morale américaine. Plus précisément, il est question des scènes où le joueur explore un bordel, aperçoit des signes et vêtements religieux, voit d'autres personnages uriner ou se livrer à une légère activité sexuelle. Aucune décision n'est prise pour le moment ; Sony Computer Entertainement of America délibère.
Ne vous inquiétez pas : on suit ça de près et vous tient au courant !

« POIGNÉE EN COIN »

MOTO RACER

Les mordus de gros cubes devraient pouvoir se taper de bonnes bourres sur PlayStation d'ici peu... qui sait ?

Jamais de mémoire de joueur, nous n'avons eu l'occasion de nous éclater avec un soft de moto digne de ce nom. Il y a bien eu Road Rash, mais convenons-en, c'est un jeu bien à part. Et on ne peut pas dire que le pilotage des bolides y soit vraiment conventionnel. Electronic Arts et Delphine Software (Time commando, Fade to Black...) vont peut-être parvenir à combler ce vide avec un titre qui, d'après le peu que nous en avons vu, s'annonce comme un must ! Moto Racer est une simulation de course, axée arcade, avec deux types de compétitions : la vitesse sur circuit et le cross. C'est d'ores et déjà un bon point car beaucoup de fans de bécanes apprécient les deux genres. Ces derniers seront également sensibles à la reproduction en 3D de célèbres bolides, comme la Ninja ZX 9R de Kawasaki ou la 360 SX KTM. Mais le plus intéressant, c'est que ces motos et pilotes devraient réagir face aux obstacles (suspensions qui se compriment au freinage, déhanchement dans les virages...), donnant ainsi un côté très réaliste au pilotage. Bref, si Moto Racer est à la hauteur de ce que l'on nous annonce, il pourrait bien devenir une véritable référence.
Pour le moment rien n'est sûr car même si les photos présentées ici (version PC) sont superbes, il y a peu de chance que cela soit aussi beau sur PlayStation...

Sortie France : mai
Éditeur : Electronic Arts

A VOS CASQUES !

MANX TT

L'un des jeux de bécanes les plus en vogue en arcade devrait arriver d'ici le doux mois d'avril sur votre Saturn. Évidemment, le résultat n'est pas à la hauteur de la borne ! Pourtant, nous espérions qu'après le sublime Sega Rally, nous aurions droit à un Manx TT de même facture — à savoir de superbes graphismes et un pilotage très technique. Hélas, pour l'instant Manx TT n'est pas aussi attractif, l'effet de vitesse est quasi inexistant et du coup, on a peine à se prendre au jeu. Les collisions non plus ne sont pas encore au point. M'enfin, vu que le soft n'est pas terminé, on compte sur le savoir-faire de Sega pour le paufiner... et on croise les doigts.

Sortie France : avril
Éditeur : Sega

TEST DRIVE OFF ROAD

Les possesseurs de Super Nintendo se souviennent certainement de Super Off Road. Son arrivée sur PlayStation n'a pratiquement changé l'esprit du soft. On ne peut plus y jouer à deux (un écran splitté horizontalement) ; les deux circuits ne sont pas en 3D numérique, et les petits 4X4 rouges ont cédé la place à de beaux polygones. La conduite s'en trouve elle aussi modifiée : basée à l'origine sur celle de Micro machines, elle tient plus des simulations de Hard Drivin' (4X4). En un mot, l'esprit d'origine a hélas disparu, et le titre s'est rapprochement mué en un jeu de course plus conventionnel, avec les classiques vues intérieures/extérieures.

Sortie en France : avril
Éditeur : Accolade

SATURN OU PLAYSTATION

DONNEZ UN AIR DE CONQUÊTE À VOTRE CONSOLE !

Le plus grand jeu de stratégie débarque enfin sur console ! Fans de pouvoir et de conquête, prenez la tête de la confrérie de NOD ou du GDI pour contrôler le Tibérium, seule source d'énergie encore disponible sur Terre. Extrêmement rapide avec des effets sonores et des scènes cinématiques exceptionnels, Command & Conquer : Le Conflit du Tibérium va vous plonger au coeur de l'action.

CONSOLES + : "A posséder absolument quand on aime la stratégie."
Note : 94 %

JOYPAD : "Beau, passionnant, riche, original, long, maniable, simple d'accès, Command & Conquer est plus qu'un jeu : c'est une douce drogue."
Note : 95 %

CD CONSOLES : "Ce titre de Westwood Studios va certainement devenir un best-seller."
Note : 5*

MEGAFORCE : 94 % - **PLAYER ONE** : 95%
PLAYSTATION MAG : 5/5 - **PLAYMAG** : 94 %

COMMAND & CONQUER™

08 36 68 94 95*

*2,23F TTC la minute

http://www.virgininteractive.fr

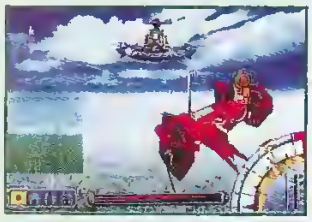
Command & Conquer is a trademark of Westwood Studios, Inc. © 95-96 Westwood Studios, Inc. All rights reserved. PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. Sega Saturn and the Sega Saturn logo are trademarks of Sega Enterprises Ltd. © Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd

FINAL FANTASY IV

Alors que FF VII vient de sortir sur PlayStatian (vair OTW page 42), Square annonce, à la surprise générale, la sortie du FF IV original sur la même cansole. Graphiquement, le jeu sera le même que sur Super Famicom — seules les séquences de début et de fin (de jolis petits films) ayant été ajoutées. La sortie de cet épisode vieux de cinq ans est justifiée, d'après Square, par le fait que FF IV est le premier épisade de la série à avoir mis en place un système de jeu agréable et complet, que l'an retrouve dans les FF suivants. Les fans de la série paurrant ainsi revenir à la « saurce » et décauvrir ce qui a assuré le succès de leur série fétiche. Malheureusement, la sortie française reste plus qu'hypothétique !
Sortie Japon : printemps 97
Éditeur : Square Soft

BERDESERBA SENKI

Curieux mélange de RPG et de simulateur de vol, Berdeserba Senki, sur PlayStation, vous met dans la peau d'un aviateur, Misaki, dant le plus fidèle

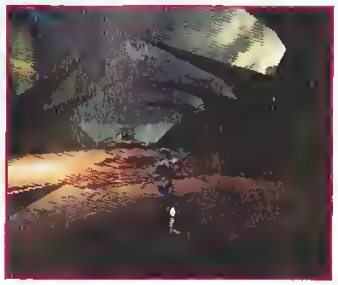


campagnan est un avian, le Recipro. La partie wargame se déroule de façan classique, avec une vue de haut en 2D, et lorsque survient un événement qui entraîne un combat aérien, le jeu passe en made Ssimulateur.
Un concept navateur qui peut se révéler extrêmement intéressant. Wait and see...
Sortie Japon : avril
Éditeur : Sony

SHINY'S
MDK

La célèbre équipe de Shiny Entertainment — à qui l'on doit les aventures d'Earthworm Jim — et David Perry nous présente leur dernière nouveauté : MDK, un pur hit en prévision !

David Perry change ses habitudes puisque le jeu sortira d'abord sur PC CD-Rom. L'action se déroule dans le futur, sur Terre, où l'on a découvert une nouvelle source d'énergie appelée « streams ». Sitôt découverte, sitôt exploitée. Mais voilà, les « Stream-Riders », des aliens, veulent une part du gâteau. Ils vont se servir, sans demander l'autorisation et utiliser cette énergie contre les humains. Vous incarnez Kurt, et bien sûr, vous n'êtes pas content. Vos amis comptent sur vous : il va falloir blaster. Pour cela, une bonne quantité d'armes complètement folles sont mises à votre disposition.

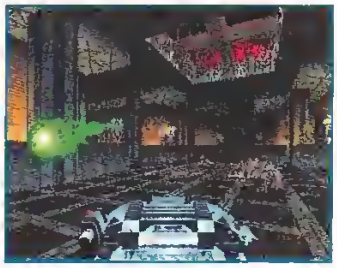


Le jeu se déroule dans un univers en 3D temps réel. Mais le plus impressionnant, c'est la nouvelle technologie que l'équipe de Shiny a mise au point, : la « Zoomview » permet de zoomer sans que l'image perde en qualité. L'univers très riche de MDK est, comme dans tous les jeux de Shiny, hilarant ! Manque de bol, il ne sortira sur PlayStation qu'à la fin de l'année.

Sortie : 4e trimestre 97
Éditeur : Interplay

NINTENDO 64
DOOM-MANIA

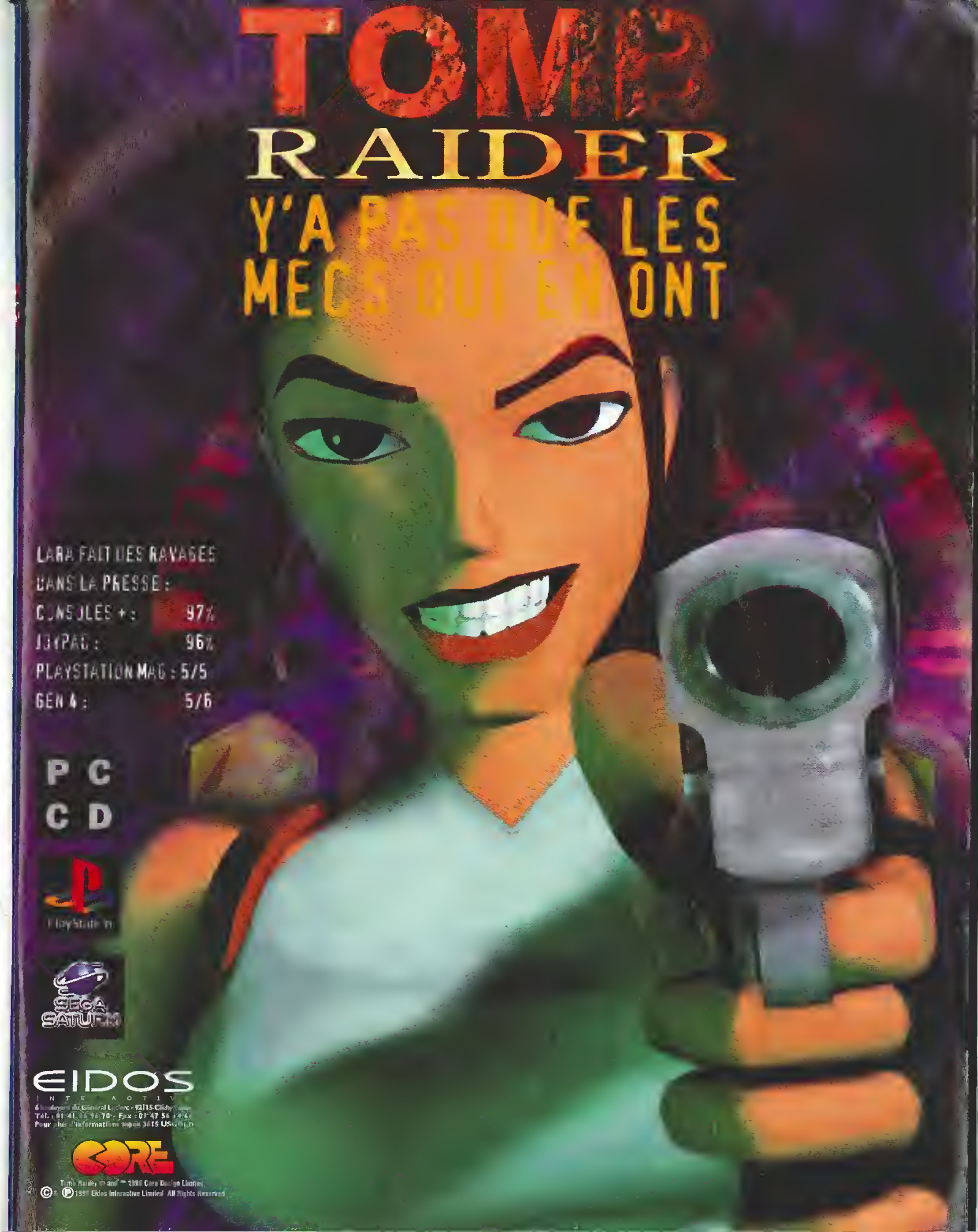
Hexen 64 semble être une excellente adaptation de la version originale sortie sur PC. Le joueur peut toujours choisir entre trois personnages : un mage, un clerc et un guerrier. Actuellement, le jeu serait prêt à 75 %, et tout comme dans Super Mario Kart 64, un mode Quatre joueurs est disponible. Par ailleurs, on découvre une nouveauté dans cette version que nous n'avons pas l'habitude de voir sur console : la possibilité de choisir le niveau de détail. En clair, si le joueur souhaite que le jeu tourne plus rapidement, il n'a qu'à régler la résolution graphique sur Basse. Tout comme dans Doom 64, les décors sont réalisés en 3D polygonale « texturée-mappée », et les personnages et créatures sont de simples sprites en 2D avec plusieurs angles de vue. Ce soft devrait voir le jour au tout début de l'été 97.
Concernant Quake 64, ID Software



a décidé de confier les droits pour le développement à Midway. À ce stade de la programmation, on ne salt pas s'il inclura un mode Multijoueur. Sa sortir est prévue avant Noël 1997.

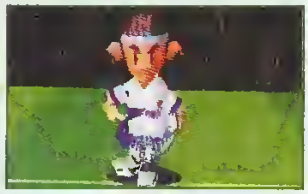
FUSION SEGA/BANDAI

Avec la crise vient la fusion. La preuve, Sega Enterprises Ltd et Bandai Co. Ltd ont décidé d'un commun accord de fusionner. La décision, prise à Tokyo le 23 janvier dernier, sera effective le 1er octobre 1997. Ayant 30 milliards de francs de chiffre d'affaire, la nouvelle société répondra au nom de Sega Bandai, Ltd. Grâce à cette fusion, Sega et Bandai comptent rassembler leurs savoir-faire respectifs afin de devenir un intervenant majeur dans l'industrie du multimédia. Concrètement, dans un premier temps cette fusion ne devrait pas changer grand-chose. Bandai et Sega conservent pour l'instant leurs activités respectives. Pour ce qui est de l'avenir, ne vous inquiétez pas, on vous tient au courant !


TOMB
RAIDER
Y'A PAS QUE LES
MECS QUI EN ONT
LARA FAIT DES RAVAGES
DANS LA PRESSE :
CONSOLES + : 97%
JOYPAD : 96%
PLAYSTATION MAG : 5/5
GEN 4 : 5/6
PC
CD
PlayStation
SEGA SATURN
EIDOS
INTERACTIVE
Tél. : 01 41 06 96 70 - Fax : 01 47 56 [illegible]
Pour plus d'informations tapez 3615 USG [illegible]
CORE
Tomb Raider © and ™ 1996 Core Design Limited
© & ℗ 1996 Eidos Interactive Limited All Rights Reserved

WAI WAI TENNIS LOVE GAME'S

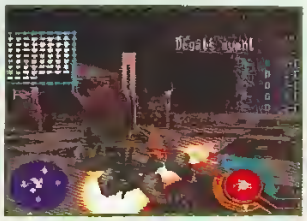
Très simple et facile d'accès, cette simulation de tennis, sur PlayStation, reprend la plupart des têtes d'affiche actuelles : dix hommes et dix femmes répondent à l'appel. Plutôt mignon, le jeu vous invite à jouer avec des personnages à grosse tête dans



le plus pur style SD (Super Deformed). Les techniques de jeu diffèrent évidemment d'un perso à l'autre, et, si la jouabilité tient la route, tout le monde devrait y trouver son compte. Un Wai Wai Tennis (c'est le sous-titre du jeu) apparemment sympa et sans prétentions, que nous vous présenterons sans doute en OTW, le mois prochain.
Sortie Japon : dispo
Éditeur : Tears

PLAYSTATION CARNAGE HEART

Le principe du jeu est pour le moins original : vous devez programmer un robot en plaçant des icônes sur un tableau, après quoi vous le propulsez dans une arène représentée en 3D où il combattra d'autres robots.
A priori, c'est une idée à suivre de près !
Sortie France : avril
Éditeur : Sony



ECRASE-TOI !

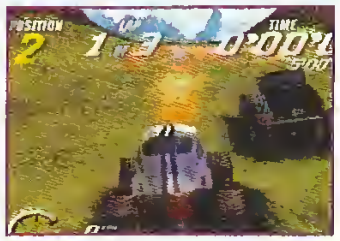
MONSTER TRUCKS

Les « big foot » sont décidément très à la mode actuellement dans le monde des jeux vidéo.

Il y a trois mois, déjà, le sympathique Hardcore 4x4 signé Gremlin mettait en scène ces impressionnants 4x4, aux roues démesurées, dans des courses inévitablement chaotiques. Avec Monster Trucks, sur PlayStation, vous avez le choix entre 9 véhicules, 7 circuits, et 3 modes de jeu différents. Le premier est une simple course. Le deuxième est un rallye au cours duquel il faut s'orienter pour atteindre une succession de check-points. Enfin, dans le dernier mode, le joueur doit marquer des points en écrasant de pauvres voitures innocentes.

Reprenant le moteur d'animation 3D de Destruction Derby 2, ce nouveau titre ne décoiffe pourtant pas autant. L'intérêt du jeu est, ici, basé sur la liberté de couper à travers champs et sur le plaisir procuré par le travail des suspensions des véhicules.

Sortie France : avril
Éditeur : Psygnosis



A VOS BOLIDES

SPEEDSTER

Speedster, le prochain jeu de course de Psygnosis, promet de se démarquer de la concurrence. Bien que conçues en 3D (à la Ridge Racer), les courses y sont vues d'hélicoptère. Résultat, le jeu sera un cocktail que l'on espère explosif entre un Micromachines et une course d'arcade qui dépote. Le joueur aura le choix parmi seize voitures de différents types : GT, tout-terrain ou camions. Au nombre de neuf, les circuits, qui se dispersent à travers le monde, sont à première vue assez détaillés. Compatible avec les volants Mad Katz, Speedster offrira un mode Deux joueurs sur écran splitté. En bref, avec Monster Trucks, la preuve est faite qu'en ce moment chez Psygnosis, on ne fait pas dans la dentelle !

Sortie France : 2e trimestre 97
Éditeur : Psygnosis

TRANSPORT TYCOON

Depuis quelques années, les simulations économiques explosent littéralement. C'est surtout vrai dans le monde micro, mais cela n'empêche pas quelques éditeurs de se risquer à adapter ces titres sur consoles. Après A-Train, c'est au tour de Transport Tycoon de tenter sa chance sur PlayStation. Le concept en lui-même est simple puisqu'il s'agit de gérer une entreprise de transport en partant de rien. Vous touchez à tous les domaines (routes, lignes aériennes, ferroviaires, et maritimes). Pour qu'une ligne puisse fonctionner, il faut bien entendu construire l'infrastructure nécessaire au mode de transport.

Sortie France : avril. Éditeur : Electronic Arts

LITTLE BIG ADVENTURE

Après un immense succès sur PC, Twinsen, le héros de LBA, se décide enfin à pointer le bout de son nez sur PlayStation.

Si LBA ne signifie rien pour vous, c'est que vous devez être totalement hermétique à l'univers de la micro ! En effet, ce jeu d'aventure, dès sa sortie en 1994, a conquis l'ensemble des joueurs PC, et ce, malgré un système de sauvegarde contraignant. Alliant à la fois énigmes et action, ce petit bijou que nous devons à l'équipe d'Adeline Software est un véritable conte de fées. Les univers disparates et la multitude de persos loufoques fascinent et émerveillent les joueurs. Ajoutons à cela un scénario béton, une bonne louche d'humour, et l'on obtient un futur hit de la PlayStation. Enfin .. encore faudra-il que la conversion soit à la hauteur, et ça nous vous le confirmerons dans un prochain test.

Sortie France : avril
Éditeur : Electronic Arts

Slayer One infos

GAG OF DARKNESS

Il n'y a pas que Nintendo qui pratique l'humour noir en ce moment. La preuve se trouve sur le site Internet de Virgin, où, dans la liste des jeux à venir, Heart of Darkness (qui fêtera bientôt ses deux ans de retard) est sous-titré : « Vous n'avez qu'à le voir pour le croire ». Dommage, on aurait préféré l'inverse !

CHARACTER ADVENTURE
Heart of Darkness™
"You just hove to see it to believe it."
Strategy Plus

08 36 68 77 33
Gagnez plein de cadeaux

LES LOTS 20 MANGAS WINGMAN, VOL. 1

MANGA Player COLLECTION

Déjà parus dans la même collection : Seraphic Feather vol 1, Magic Knight Rayearth vol 1 et Rampou vol 1.

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 games

Super Nintendo

SUPER NINTENDO + 1 MANETTE 499 F

BREATH OF FIRE 2	449,00
DBZ HYPER DIMENSION	489,00
DONKEY KONG 3	499,00
DRAGON BALL Z : L'ULTIME MENACE	449,00
FIFA 97	369,00
FINAL FIGHT 3	399,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE	**449,00**
NBA GIVE N GO	299,00
NBA LIVE 97	369,00
NHL 97	399,00
PGA TOUR GOLF 97	399,00
PINOCCHIO	449,00
SCHTROUMPFS 2	**449,00**
SECRET OF EVERMORE + GUIDE	399,00
SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
SIM CITY 2000	399,00
SPIROU	**299,00**
STREET FIGHTER ALPHA 2	499,00
TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	449,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	399,00
WORMS	399,00
WRESTLEMANIA	**249,00**
• MANETTE ASCII	99,00
• ALIMENTATION SECTEUR	159,00
• PRISE PERITEL	149,00

Promos

BATMAN FOR EVER	**169,00**
CLAYMATE	99,00
EARTHWORM JIM 2	**199,00**
FOREMAN FOR REAL	149,00
GOOF TROOP	129,00
HAGANE	**129,00**
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	199,00
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	149,00
JUDGE DREDD	**149,00**
KID KLOWN	99,00
KILLER INSTINCT	**99,00**
MARIO IS MISSING	**99,00**
MEGAMAN X	199,00
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	129,00
MYSTIC QUEST	169,00
NFL QUATERBACK 96	199,00
NHL 96	169,00
PACK ATTACK	149,00
PAC MAN 2	199,00
PGA TOUR GOLF 96	199,00
PLOK	129,00
PREHISTORIC MAN	**99,00**
REVOLUTION X	**99,00**
RISE OF THE ROBOT	**99,00**
SHAQ FU	129,00
STAR TRECK THE DEEP SPACE	149,00
SUPER BC KID	**149,00**
TINTIN AU TIBET	299,00
WARIO WOOD	149,00
WARLOCK	149,00
WORLD MASTER GOLF	149,00
ZDOP	99,00

Megadrive

FIFA 97	329,00
INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	299,00
J. MADDEN 97	349,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	249,00
MICROMACHINE 97 (EUR)	349,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**299,00**
NBA LIVE 97	329,00
NHL 97 (EUR)	349,00
OLYMPIC SUMMER GAMES (EUR)	349,00
PINOCCHIO (EUR)	369,00
SONIC 3D (EUR)	349,00
WRESTLEMANIA (EUR)	**299,00**
• ACTION REPLAY	99,00
• MANETTE DE BASE	69,00

Promos

AUSTRALIAN RUGBY LEAGUE	**149,00**
BATMAN FOREVER (EUR)	149,00
BUBSY 2 (EUR)	99,00
DESERT STRIKE (EUR)	129,00
DINO BINIS SOCCER	99,00
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	149,00
DRAGON BALL Z (JAP) + ADAPTATEUR	**199,00**
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	**129,00**
EARTHWORM JIM (EUR)	149,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	**199,00**
EXO SQUAD (EUR)	99,00
FIFA SOCCER 96	169,00
FOREMAN FOR REAL	**99,00**
GENERAL CHAOS (EUR)	**129,00**
J. MADDEN 96	149,00
JUDGE DREDD (EUR)	129,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	129,00
LA LEGENDE DE THOR (EUR)	149,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	**199,00**
LOTUS TURBO (EUR)	**129,00**
MARSUPILAMI	**169,00**
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	**199,00**
MR NUTZ (EUR)	129,00
NBA JAM TE (EUR)	**169,00**
NBA LIVE 96 (EUR)	169,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	129,00
NFL QUATERBACK 96 (EUR)	199,00
NHL 96 (EUR)	149,00
PETE SAMPRAS (EUR)	**99,00**
PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	149,00
PHANTOM 2040 (EUR)	99,00
POWER RANGERS 2	**149,00**
REAL MONSTER	99,00
REVOLUTION X (EUR)	**99,00**
ROAD RASH 2 (EUR)	129,00
RISTAR (EUR)	99,00
SHINNING FORCE (EUR)	**129,00**
SOLEIL (EUR)	**169,00**
SONIC & KNUCKLES (EUR)	169,00
SONIC SPINBALL	**169,00**
SPARKSTER (EUR)	149,00
SPEEDY GONZALES	129,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	**149,00**
STARGATE (EUR)	129,00
STAR STREK (EUR)	129,00
TAZMANIA 2 (EUR)	129,00
THOMAS BIG HURT (EUR)	199,00
TIME KILLER	99,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	299,00
ZOOL (EUR)	99,00
ZOOP (EUR)	99,00

3DO

3DO +1 jeu 690 F

MAGAZINE + DEMO	50,00
ALONE IN THE DARK (VF)	99,00
ALONE IN THE DARK 2 (VF)	149,00
CAPTAIN QUAZAR	149,00
CASPER (NTSC)	**299,00**
DEMOLITION MAN	149,00
DOOM	149,00
DRAGON LORE	299,00
FIFA SOCCER	**99,00**
FLIGHT STICK (SIMULATION)	199,00
FOE OF ALI	149,00
IMMERCENARY	99,00
INCREDIBLE MACHINE	99,00
IRON ANGEL OF THE APO CALYPSE	99,00
JOHN MADDEN	99,00
JOYPAD PANASONIC	199,00
KING DOM - THE FAR REACHES	99,00
LAST BOUNTY HUNTER	99,00
LUCCENNE QUEST	299,00
MAD DOG MC CREE	149,00
OLYMPIC GAMES	**369,00**
PEEPLE BEACH GOLF	99,00
PGA 96	99,00
PSYCHIC DETECTIVE	99,00
QUARANTINE	99,00
RETURN FIRE	99,00
RISE OF THE ROBOT	99,00
SAMPLER 2 10 DEMOS +TEST MEMOIRE 16 mn	79,00
SHADOW WAR	99,00
SHOCK WAVE 1	99,00
SHOCK WAVE 2	149,00
SPACE HULK	**99,00**
SPACE PIRATE	99,00
STAR BLADE	99,00
STATION INVASION	99,00
STELLA 7	79,00
SYNDICATE	99,00
THEME PARK	99,00
TOTAL ECLIPSE	99,00
VIRTUOSO	99,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	99,00
WING COMMANDER 3	**99,00**

Super NES USA

EARTH BOUND + GUIDE	**299,00**
LUFIA 2	**449,00**

Tous les jeux disponibles sur 3615 ESPACE3

Promos

SUPER TURRICAN	**99,00**
WARIO WOODS	99,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	**49,00**
ZELDA (texte français) nécessite un adaptateur AD29 TURBO	**99,00**

Super Famicom

BAHAMUT LAGOON	299,00
DRAGON QUEST 6	690,00
FEDA	**199,00**
FINAL FANTASY 5	490,00
ROMANCING SAGA 3	490,00
SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	590,00
STAR OCEAN	490,00
YS 5	399,00

Neo Geo

1 JEU ACHETÉ 1 TEE SHIRT GRATUIT

→ JOYPAD ..... 249 F

ART OF FIGHTING	299,00
ART OF FIGHTING 3	990,00
FATAL FURY II	249,00
FATAL FURY III	990,00
FATAL FURY REAL BOUT	990,00
FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL	1690,00
GHOST PILOT	249,00
KARNOV'S REVENGE	249,00
KING OF FIGHTER 96	**1690,00**
SAMOURAI SHODOWN III	**990,00**
SAMOURAI SHODOWN IV	**1690,00**
VIEW POINT	499,00
WORLD HEROES II	249,00
WORLD HEROES II JET	399,00

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 2 JEUX + 1 FILM 1990 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

Nec

→ MEMORY CARD	199 F
→ DUO + 1 JEU	1 290 F

CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX 1290 F

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU 490,00

Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

Neo Geo CD

→ NEO GEO CD Z + 1 jeu au choix 2990 F

3 COUNT BOUT	199,00
AERO FIGHTER 2	199,00
AGRESSOR OF THE DARK COMBAT	199,00
ALFA MISSION 2	199,00
ART OF FIGHTING 2	199,00
ART OF FIGHTING 3	449,00
BASE BALL 2020	199,00
BURNING FIGHT	199,00
DOUBLE DRAGON	199,00
FATAL FURY 3	349,00
FATAL FURY SPECIAL	199,00
FOOTBALL FRENZY	199,00
GALAXY FIGHT	199,00
GHOST PILOT	199,00
KABUKI KLASH	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL	299,00
KING OF MONSTER	199,00
KING OF FIGHTER 96	**449,00**
METAL SLUG	449,00
MUTATION NATION	199,00
NINJA MASTER	349,00
POWER SPIKES	149,00
PULSTAR	199,00
RAGNAGARD	349,00
ROBO ARMY	199,00
SAMOURAI SHODOWN 3	349,00
SAMOURAI SHODOWN 4	**449,00**
SUPER SIDE KICK 2	199,00
TOP HUNTER	199,00
TWINKLE STAR SPRITES	399,00
VIEW POINT	199,00
WORLD HEROES PERFECT	199,00

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hôtel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 46 91

ESPACE 3 Games

Saturn Version PAL

- SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE + SEGA RALLY 1590 F
- VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) 1190 F

Liste des films disponible sur demande

- VOLANT + PEDALIER 499 F
- GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1 299 F
- VIRTUA GUN 199 F
- ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS SI VOUS ACHETEZ UN JEU 99 F
- PAD ANALOGIQUE 199 F
- ADAPTATEUR 8 JOUEURS 259 F
- MANETTE TURBO 59 F

JEUX JAP

ENNEMY ZERO	449,00
FATAL FURY REAL BOUT + CART	499,00
FIGHTER MEGAMIX	**349,00**
KING OF FIGHTER 96	399,00
KING OF FIGHTER 96 + CARTOUCHE	489,00
LUNAR SILVER STAR	**449,00**
OGRE BATTLE	399,00
RIGLOR SAGA 2	399,00
SHINING THE HOLLY ARC	299,00
TERRA PHANTASTICA	399,00

JEUX EUROPEENS

ALIEN TRILOGY	369,00
AMOK	349,00
ANDRETTI RACING	369,00
ATHLETE KING	349,00
BATMAN FOREVER	349,00
BLAM MACHINE HEAD	349,00
BLAZING DRAGONS	349,00
BUG TOO	349,00
BUST A MOVE 2	299,00
CASPER + POGS	**369,00**
COMMAND & CONQUER	**369,00**
CROW CITY OF ANGELS	369,00
CRUSADER NO REMORSE	349,00
DARK SAVIOR	**369,00**
DAYTONA USA CE	**349,00**
DIE HARD ARCADE	369,00
DIE HARD TRILOGY	**369,00**
DRAGON BALL Z 2	**399,00**
DRAGON HEART	369,00
DOOM	**349,00**
EARTHWORM JIM 2	369,00
EXHUMED	369,00
FIFA 97	**369,00**
FIGHTING VIPERS	**299,00**
FRANK THOMAS BIG HURT	369,00
GRID RUN	369,00
HARDCORE 4X4	369,00
IRON AND BLOOD	349,00
IRON MAN	369,00
JEWELS OF THE ORACLE	**299,00**
JOHN MADDEN 97	369,00
LOADED	349,00
LOST VIKING 2	349,00
MAGIC THE GATHERING	369,00
MICROMACHINE 3V	369,00
NBA JAM EXTREME	369,00
NBA LIVE 97	369,00
NEED FOR SPEED	369,00
NFL QUATERBACK 97	369,00
NHL HOCKEY 97	369,00
NIGHT + PAD	469,00
NIGHT WARRIOR	349,00
PFA SOCCER MANAGER	369,00
PGA TOUR GOLF 97	369,00
PINBALL GRAFFITI	349,00
PROJECT X2	369,00
ROAD RASH	369,00
SCOR CHER	349,00
SONIC 3D BLAST	369,00
SOVIET STRIKE	369,00
SPACE JAM	**299,00**
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	349,00
STARFIGHTER 3000	299,00
STREET RACER	349,00
STORY OF THOR 2	**349,00**
STREET FIGHTER ALPHA 2	369,00
TILT	349,00
TOSHIDEN URA	349,00
TOMBRAIDER	**349,00**
TUNNEL B1	349,00
VIRTUA COP 2 + GUN	469,00
VIRTUA FIGHTER 2	**299,00**
VIRTUA FIGHTER KID	349,00
VIRTUAL GOLF	349,00
VIRTUAL ON	369,00
VR POOL 96	349,00
WORLD WIDE SOCCER 97	**299,00**
WWF IN YOUR HOUSE	349,00

Promos

JEUX JAP

FIGHTING VIPERS	**249,00**
GRAN CHASER	99,00
KING OF FIGHTER 95	**299,00**
NIGHTS	199,00
TENCHI O KURAU 2	**199,00**
TOSHIDEN	**149,00**
TOSHIDEN 2	**299,00**
VAMPIRE HUNTER	**199,00**
VIRTUA FIGHTER KID	**149,00**

JEUX USA

MYST	149,00
OFF WORLD INTERCEPTOR	199,00

JEUX EUROPEENS

D	299,00
FIFA 96	**149,00**
GOLDEN AXE THE DUEL	249,00
MAGIC CARPET	169,00
MORTAL KOMBAT 2	169,00
NBA JAM TE	**199,00**
NFL QUATERBACK 96	299,00
RAYMAN	299,00
SLAM AND JAM 96	149,00
SPACE HULK 2	299,00
STREET FIGHTER	129,00
THEME PARK	**199,00**
TRUE PINBALL	199,00
VIRTUA RACING	129,00
WWF WRESTLEMANIA	**199,00**
X MEN	**199,00**

Nintendo 64

NINTENDO 64 EUR TEL

		WAVE RACE 64	TEL
PILOT WINGS 64	TEL	FIFA 64	TEL
SUPER MARIO 64	TEL	TUROK	590,00

Playstation

- PLAYSTATION MULTISTANDARD + 1 JEU AU CHOIX 2490 F
- PLAYSTATION + 1 MANETTE 1490 F
- VOLANT + PEDALIER 499 F
- Joystick simulateur de vol 499 F
- Psychopad 399 F
- Pistolet 199 F

- SOURIS 159,00
- PAD ACTION REPLAY 399,00
- CABLE DE LIAISON 169,00
- JOYSTICK 399,00
- MANETTE 199,00
- MANETTE ASCII 249,00
- RALLONGE MANETTE 89,00
- MEMORY CARD 59,00
- MEMORY CARD 120 BLOCS 249,00
- FUSIL ENTEL GJ 169,00
- ADAPTATEUR MULTI JOUEUR 299,00

JEUX USA

DARK FORCES	399,00
REBEL ASSAULT 2	399,00

JEUX JAP

ARC THE LAD 2	499,00
BASTARD	499,00
COBRA	499,00
DRAGON BALL Z 2	399,00
FATAL FURY REAL BOUT	499,00
FINAL FANTASY VII	**549,00**
OVERBLOOD	399,00
RAGE RACER	**499,00**
RAMNA 1/2	499,00
SOUL EDGE	**499,00**
TOSHIDEN 3	399,00
VANDAEL HEART	399,00
WILD ARMS	**449,00**

JEUX EUROPEENS

2 EXTREME	**299,00**
ANDRETTI RACING	369,00
ARTON SENNA KART	349,00
BATMAN FOREVER	349,00
BLACK DOWN	369,00
BLAM MACHINEHEAD	349,00
BLAZING DRAGONS	349,00
BURNING ROAD	**349,00**
BUST A MOVE 2	269,00
CARNAGE HEART	299,00
CHEEZY	299,00
COMMAND AND CONQUER	**349,00**
CONTRA	369,00
COOL BOADERS	349,00
CRASH BANDICOOT	**399,00**
CROW CITY OF ANGELS	349,00
CRUSADER NO REMORSE	349,00
DESTRUCTION DERBY 2	**369,00**
DESCENT 2	349,00
DIE HARD TRILOGY	**369,00**
DISRUPTOR	349,00
DRAGON HEART	349,00
EARTHWORM JIM 2	349,00
FADE TO BLACK	369,00
FIFA SOCCER 97	369,00
FINAL DOOM	349,00
FORMULA 1	369,00
HARDCORE 4X4	369,00
INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	**349,00**
IRON AND BLOOD	349,00
J MADDEN 97	369,00
LEGACY OF KAIN	**399,00**
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	**349,00**
LOST VIKINGS 2	349,00
MAGIC : THE GATHERING	349,00
MICROMACHINE 3V	369,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY	349,00
MOTOCROSS	369,00
MYST	349,00
NBA IN THE ZONE 2	369,00
NBA JAM EXTREME	349,00
NBA LIVE 97	369,00
NFL QUATERBACK 97	349,00
NHL FACE OFF 97	299,00
NHL HOCKEY 97	369,00
PANDEMONIUM	**349,00**
PGA TOUR GOLF 97	369,00
POWER MOVE	349,00
PROJECT X2	369,00
PSYCHIC FORCE	349,00
RELOADED	349,00
RESIDENT EVIL	**349,00**
RETURN OF FIRE	299,00
RIDGE RACER REVOLUTION	369,00
RIOT	349,00
ROAD RAGE	349,00
SAMPRAS TENNIS EXTREME	**369,00**
SIM CITY 2000	349,00
SLAMSCAPE	349,00
SOVIET STRIKE	**369,00**
SPACE JAM	299,00
SPACE HULK 2	299,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	369,00
STAR GLADIATOR	**349,00**
STREET FIGHTER ALPHA 2	**349,00**
STREET RACER	**349,00**
SUIKODEN	349,00
TEKKEN 2	**399,00**
TEST DRIVE . OFF ROAD	369,00
TILT	349,00
TIME COMMANDO	**369,00**
TOBAL 1	**369,00**
TOMB RAIDER	**369,00**
TRANSPORT TYCOON	369,00
TUNEL B1	**369,00**
TWISTED METAL 2	**299,00**
VIR POOL 96	349,00
WARHAMMER	369,00
WIPE OUT 2097	**369,00**
WWF IN YOUR HOUSE	349,00
X COM 2	349,00

Promos

JEUX USA

OFF WORLD EXTREM	199,00

JEUX JAP

CHORO Q	**199,00**
COSMIC RACE	99,00
CRIME CRACKER	99,00
DRAGON BALL Z	249,00
GROUND STROKE	99,00
KING FIGHTER 95	249,00
NAMCO MUSEUM 2	149,00
NIGHT STRIKER	99,00
SAMOURAI SHODOWNS 3	249,00
STAR GLADIATOR	299,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE	99,00
TEKKEN 2	299,00
VAMPIRE	**199,00**

JEUX EUROPEENS

ALIEN TRILOGY	**299,00**
BREAK POINT	269,00
D	**299,00**
DARK STALKERS	
NIGHT WARRIOR	249,00
CUP TENNIS DAVIS	299,00
DRAGON BALL Z	**299,00**
EXTREME PINBALL	199,00
F117 AGILE WARRIOR	199,00
FIFA 96	**149,00**
HI OCTANE	99,00
JET RIDER	299,00
JUMPING FLASH 2	299,00
JUPITER STRIKE	149,00
KING FIELD	299,00
KONAMI OPEN GOLF	299,00
MAGIC CARPET	**169,00**
NBA IN THE ZONE	199,00
NBA JAM TE	**169,00**
NBA LIVE 96	149,00
NHL FACE OFF	249,00
OLYMPIC GAMES	**199,00**
OLYMPIC SOCCER	199,00
PROJET OVERKILL	299,00
RAGING SKIES	299,00
RAYMAN	299,00
REVOLUTION X	149,00
SAMOURAI SHODOWN	**299,00**
SHOCKWAVE	99,00
SLAM AND JAM 96	**149,00**
STARFIGHTER 3000	249,00
THEME PARK	**199,00**
TOSHIDEN 2	**199,00**
TOTAL NBA'96	**249,00**
VIEW POINT	**149,00**
WRESTLEMANIA	**169,00**

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port* (jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature
(signature des parents pour les mineurs).

Je joue sur : ☐ MEGADRIVE ☐ GAME GEAR ☐ PLAYSTATION ☐ SUPER NINTENDO ☐ MEGA CD ☐ 3 DO ☐ SATURN ☐ SUPER NES ☐ NEO GEO ☐ CDI ☐ NEC ☐ SUPER FAMICOM ☐ GAME BOY ☐ JAGUAR

PASSES TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3 (1,27 F/mn)

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ Contre Remboursement + 35 Frs ☐ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles

PLAYER 03/97

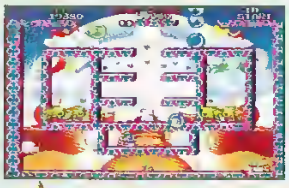
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 X

Présenté dans le Player One numéro 71 en OTW, Super Puzzle Fighter 2 X devrait débarquer d'ici peu en Europe. Rappelons rapidement que, cette fois, Capcom propose son titre phare sous la forme d'un jeu de réflexion à

la Tetris. Décidément, ils nous auront presque tout fait ! À quand un jeu de course version Street Fighter ?
Sortie en France : avril
Éditeur : Virgin I.E.

BUBBLE BOBBLE 2

Si vous êtes nombreux à connoître le jeu de réflexion Puzzle Bobble (Bust-a-Move), seuls les vieux de la vieille connoissent effectivement Bub et Bob, deux héros du mythique jeu de plate-forme Bubble Bobble, qui fit un toboc en arcade il y a plus de dix ans. Le secret de son gameplay repose sur des principes simplissimes. Un titre idéal pour un ou deux joueurs, loin des effets tape-ô-l'œil de la production habituelle...
Sortie France : avril
Éditeur : Virgin



LA NBA SELON SONY TOTAL

En sortant l'an dernier sur PlayStation, Total NBA 96 avait fait un véritable carton auprès des fans de basket...

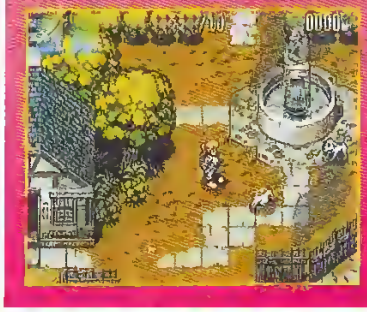
Ce n'est pas par hasard si, lors des Players d'Or 96, il est arrivé dans le trio de tête des simulations sportives ! C'est pourquoi en proposant ce volet 97, Sony risque de faire mouche à nouveau. Les graphismes ont été légèrement remaniés, de manière à atténuer l'aspect un peu cubique des joueurs, et les reflets sur le sol sont, quant à eux, toujours du plus bel effet. L'animation ne souffre d'ailleurs pas de cette profusion de détails ; elle offre un rendu relativement réaliste d'un vrai terrain. Réalisme, c'est d'ailleurs le maître mot pour qualifier ce soft dans son ensemble. Que ce soit au niveau de la stratégie, de la tactique, ou encore des phases de jeu, tout a été pensé dans ce sens. On peut certes choisir dans les options de jouer en mode Arcade ou Custom, mais Total NBA 97 reste avant tout une simulation pure. Pas d'effets de lumière impressionnants, de bonds de quinze mètres ou de paniers qui rentrent quasiment à tous les coups. Que les amateurs de simulations se préparent, car ce soft risque une fois encore de faire très mal.

Sortie en France : avril
Éditeur : Sony

ALUNDRA

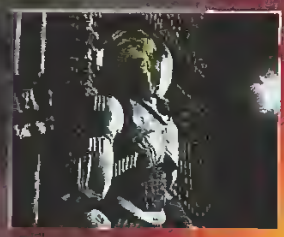
Ce nouveau RPG/action, sur PlayStation, a été créé en grande partie par l'équipe de Landstalker sur Megadrive. Si le look du héros, Alundra, vous dit quelque chose, c'est donc normal. Ce dernier possède un pouvoir très spécial : il peut rentrer dans les rêves des gens et combattre leurs démons. Très mobile, Alundra court, saute, nage... Le côté action n'est donc pas surfait. Différentes armes et objets sont à sa disposition (fléau d'armes, arc, baguettes magiques...). À vous de les utiliser de la façon la plus efficace possible afin d'en tirer le meilleur parti.

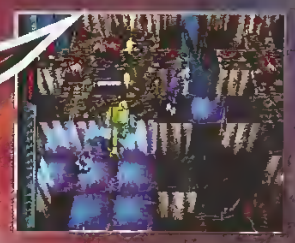
Sur le plan de la réalisation, Alundra semble avoir bénéficié d'un grand soin. L'ambiance sonore, par exemple, a été particulièrement étudiée (plus de 800 sons échantillonnés). De nombreux « puzzles » vous attendent, et il faudra vous armer d'une bonne dose de patience pour tous les terminer. Un RPG/action tendance onirique apparemment réussi, dont nous vous reparlerons davantage le moment venu.



Sortie Japon : printemps 97
Éditeur : Sony.

4RD PUN

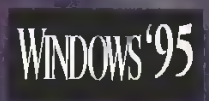


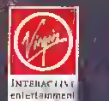


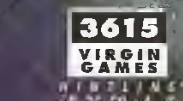
Un jeu d'ACTION hallucinant

où vous devrez faire preuve de RAPIDITÉ et de RÉFLEXION pour une course poursuite acharnée dans des labyrinthes de science fiction

Au rendez-vous
STRESS et montée d'ADRÉNALINE
pour le plus original et le plus prenant des jeux d'action







"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA ENTERPRISES, LTD.

233 Rue de La Croix Nivert 75015 Paris
Tel.: 01 53 69 1[illegible]

http://www.virgininteractive.fr

© 1996 Virgin Interactive Entertainment Ltd. and Radical Entertainment Ltd. [illegible]
Published by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. [illegible] All rights reserved.

QUAKE SATURN

Après Doom, Quake le nouveau doom-like d'Id Software est annoncé sur Saturn pour l'année 97. Une bonne nouvelle pour tous les fans du genre car ce titre remporte depuis sa sortie un vif succès sur PC. Comme d'habitude, on espère que la conversion sera de qualité, mais a priori celo semble difficile, car en termes de programmation, Quake est beaucoup plus complexe que Duke. Espérons...

REMIX BEDLAM

La 3D isométrique fait de la résistance sur Saturn ! C'est l'idée que dégage Bedlam, un jeu qui s'inspire à la fois de Syndicate, Skeleton Crew et Project Overkill. Vous dirigez

un vaisseau dans un labyrinthe, et vous devez tirer et détruire taut ce qui bouge... et même ce qui ne bouge pas ! Le but consiste à atteindre le niveau suivant en activant des switchs, ouvrant une porte ou un téléporteur. A première vue ce jeu est assez rebutant, mais la raison nous dicte d'attendre le test avant de donner un avis ferme et définitif.

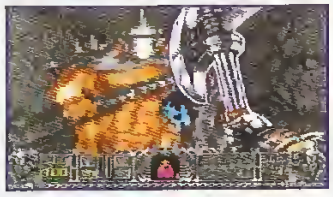
Sortie France : avril
Éditeur : GT Interactive

Les news fraiches ?
Oui m'sieur !
LE NOUVEAU
3615 PLAYER ONE
Tapez N
3615 - 2,23 F/mn

DOOM RUSH
HEXEN

Les doom-like n'en finissent pas de squatter les 32 bits. La preuve par deux !

Hexen, sur Saturn et PlayStation raconte l'histoire d'un monde, Cronos, tenu par trois castes dirigeantes : la légion, les arcanes et l'église. L'ordre est bouleversé lorsqu'arrive un « cavalier de serpent interdimensionnel » (sic). Les chefs des trois castes, puis toute la



population, sont envoûtés par ce cavalier, dénommé Korax... sauf trois personnes, épargnées : un guerrier, un mage et un clerc. Et ces trois là décident, fort logiquement, d'éliminer Korax !

Dans ce doom médiéval, c'est donc un de ces trois héros que vous allez incarner. Ici, les tronçonneuses ont été remplacées par des haches et les rotatives par des boules de sortilège. Chaque perso dispose de ses propres armes, suivant sa caste : le guerrier est plutôt rompu à l'arme blanche, le mage au sortilège, et le clerc use des deux. La jouabilité est sensiblement la même que dans Doom, ce qu'aucun autre jeu du genre ne peut prétendre. Logique : Hexen a été développé en collaboration avec ID Software. Il reprend le

« moteur 3D » de Doom, en l'améliorant légèrement : on peut désormais lever ou baisser la tête, et les niveaux sont plus riches (il y a des ponts qui s'écroulent, par exemple). Mais ces améliorations ont un prix : les graphismes et l'animation sont assez loin de Doom PlayStation. Alors la qualité de jeu l'emportera-t-elle sur la réalisation ? Réponse lors de l'examen d'Hexen, dans un prochain test.

EXHUMED

Six mois après la version Saturn, ce doom-like fait enfin parler de lui sur PlayStation. Il était temps car Exhumed est dépaysant à souhait avec son univers égyptien. Mais vous n'êtes pas là pour passer des vacances. L'heure est grave : l'âme de Ramsès est en effet damnée par des êtres malfaisants, et le roi, en personne, vous demande de la sauver... Exhumed mélange les époques et les genres. Ainsi votre armement, moderne comme celui de Doom (pistolet, mitraillette...), est également mystique comme celui d'Hexen (avec

des pouvoirs magiques). L'action vaut davantage pour son aspect recherche que pour les combats. Bref, Exhumed est en quelque sorte l'Hexen égyptien. Qui s'en plaindra ?

HEXEN :
Sortie France : avril
Éditeur : GT Interactive
EXHUMED :
Sortie France : avril
Éditeur : BMG

EPIDEMIC

Ce jeu est la suite de Kileak the Blood, le premier doom-like sorti sur PlayStation. Dans un futur lointain, les hommes ont construit une ville sous terre pour échapper à un virus. Mais l'ordinateur qui gère [illegible] a dictature. La résistance composée de [illegible] est formée. Et c'est un de ces héros que vous allez diriger jusqu'à l'ordinateur. L'action se déroule dans les couloirs métalliques [illegible] futuriste de plusieurs étages. Vous rencontrerez des robots [illegible] des [illegible] qui se déplacent en suspension. Dans l'ensemble, Epidemic reste [illegible] jeu de Kileak. [illegible] mais la nouveauté ?

Sortie France : avril
Éditeur : Sony

TOUT SCHUSS !

ZAP SNOWBOARDING TRIX

Que ce soit en arcade ou sur console, les sports d'hiver sont pour les éditeurs une source d'inspiration rafraîchissante. Tant que le fun répond présent, on ne s'en plaindra pas.

Cette nouvelle simulation de snowboard, sur Saturn, aura fort à faire pour détrôner l'excellent Cool Boarders de la PlayStation. Cette fois encore, seul le jeu en solitaire est prévu. Plusieurs types de course sont disponibles : le Race (course contre un autre concurrent, dirigé par la machine), le Normal (parcours défini avec check-points et temps limité) et le Free (où vous pouvez vous amuser à faire des figures sur un circuit spécial avec des « half-pipe »).

Snowboarding Trix comporte quatre pistes : les trois premières correspondent à autant de niveaux de difficulté (Easy, Normal et Hard), tandis que la dernière ne peut être sélectionnée qu'en Free.
Comme de bien entendu, plusieurs styles de snowboard sont proposés : le « Spinner » très maniable, l'« Extreme » très rapide, et le Normal, un mix entre les deux. Quant aux persos, arborant tous un « look flashy, tendance cool » de circonstance, on devrait bien s'éclater à leur faire dévaler de la façon la plus téméraire possible les pistes enneigées virtuelles de cette simulation.
OTW complet le mois prochain.

Sortie Japon : février
Éditeur : Pony Canion Sports

LE JUSTE PRIX !

À partir de la première semaine de mars, vous trouverez en magasin un pack Sega comprenant la console ainsi que deux grosses paintures en matière de jeux : Sega Rally et Worldwide Soccer 97. Oui ! mais alors combien pour l'ensemble ? Ce n'est pas 2 500, ni même 2 000, mais 1 590 F. Applaudissements, SVP !

Envie de vendre, acheter, échanger vos consoles, PC, Mac, jeux vidéo, mangas ?

Vous avez maintenant VOTRE magazine :

TROC EN STOCK

TROC EN STOCK, le premier magazine des petites annonces et bons plans dédié aux jeux vidéo et aux mangas.

Pour passer une annonce dans le premier numéro (sortie prévue en avril)*, remplissez le coupon-annonce ci-dessous et renvoyez-le accompagné de votre règlement (voir ci-dessous) avant le 25 mars 1997 à : TROC EN STOCK / PA - 18, rue Louis-Pasteur - 92100 Boulogne.

* Votre annonce passera également sur le service Minitel de Troc en Stock.

1 VOS COORDONNÉES

Nom : _____ Prénom : _____ Age : _____
Adresse : _____
Code Postal : _____ Ville : _____
Tél. : _____

2 RÉDIGEZ VOTRE ANNONCE

(pour toute annonce commerciale, nous consulter au 01 41 10 20 40)
Écrire lisiblement en capitales. N'oubliez pas d'inscrire une lettre par case et de laisser un espace entre chaque mot.

À partir d'ici, chaque ligne supplémentaire : + 1 timbre au tarif en vigueur ou + 3 F (si règlement par chèque).

3 CHOISISSEZ VOTRE RUBRIQUE

☐ VENTES ☐ ACHATS ☐ ECHANGES ☐ DIVERS

CONSOLES : ☐ Sony ☐ Sega ☐ Nintendo ☐ 3DO ☐ NEO-GEO ☐ autres
INFORMATIQUE : ☐ Matériel PC ☐ Matériel MAC ☐ Jeux PC ☐ Jeux MAC ☐ autres
MANGAS : ☐ Albums ☐ Magazines ☐ Japanim (K7...) ☐ Musique ☐ Goodies ☐ autres
BD : ☐ Albums ☐ Magazines ☐ Autres
VIDÉO : ☐ Films ☐ Dessins animés ☐ Autres
DIVERS : ☐ Cards ☐ Jeux de rôle ☐ Musique ☐ Sport ☐ Photo ☐ autres

Règlement 3 timbres au tarif en vigueur ou 1 chèque de 9 F à l'ordre de Média Système Edition.

Attention ! Indiquez dans votre annonce votre prénom, votre numéro de téléphone et au moins votre département : cela permettra aux lecteurs intéressés de vous sélectionner plus facilement.

Vous avez une question, vous doutez...
Pas de panique, téléphonez au 01 41 10 20 30.

SALON DU LIVRE : PLACE AU JAPON !

Eh oui, nous y serons cette année ! Non seulement notre petit cousin Manga Player *y présentera sa superbe collection de mangas :* Seraphic Feather, Magic Knight Rayearth, Rampou, Wingman... *sur son stand (espace BD), mais en plus le Japon est l'invité d'honneur de cette 17e édition. On pourra découvrir des essais, des romans noirs et fantastiques, des livres, des CD-Rom et bien évidemment des mangas en version originale et française. À cette occasion,* MCM *(avec MangaZone) et* Manga Player *animeront une conférence intitulée : « Les mangas : mode ou phénomène de société ? », le jeudi 13 mars de 17h à 18h 30, salle ENDO. De nombreux intervenants, spécialistes des mangas, illustrateurs, journalistes seront présents...*
Enfin, sachez que cette année, en plus du Salon du livre, vous pourrez également visiter pour 30 francs seulement, le Salon du lycéen et de l'étudiant, le Salon du multimédia, le Salon de la vidéo, le Salon des métiers et industries du livre et le Salon de la revue.
Autant de bonnes raisons pour ne pas manquer cet événement, du 12 au 16 mors à la Porte de Versailles.

Les news fraiches ? Oui m'sieur !
LE NOUVEAU 3615 PLAYER ONE
Tapez *N
3615 : 2,23 F/mn

DEVELOPPEZ SUR PLAYSTATION
NET YAROZE

Le rêve de tout joueur est enfin réalisable ! Développer ses propres jeux chez soit sur PlayStation, c'est ce que propose la Net Yaroze.

Dans les années 80, programmer son jeu sur Amiga ou Atari était tout à fait envisageable. Depuis, avec l'avènement des consoles de salon, les choses ont bien changé. Jusqu'à présent, la programmation de logiciels était réservée au microcosme des grosses boîtes de développement. Impossible donc pour le quidam fou de jeux vidéo de tenter sa chance.
Partant de ce principe, Sony a décidé de commercialiser une nouvelle machine. La Net Yaroze — longtemps nommée « PlayStation noire » —, offre à son acquéreur la possibilité de se lancer dans la programmation de jeux. Moyennant la coquette somme de 5 000 francs, Sony vous livrera un kit complet de développement. Pour faire fonctionner celui-ci, vous devez être équipé d'un PC (minimum un 486 DX2 66) ou d'un Mac, posséder un accès Internet, et, surtout, avoir de sérieuses notions en matière de programmation et d'anglais ! En effet, la Net Yaroze n'est pas une machine accessible au commun des mortels. Aussi, si vous n'avez jamais écrit le moindre programme, oubliez tout de suite. Vous ne pourrez tirer partie de ce kit. En revanche, pour qui sait gérer le language de programmation C, tout est envisageable ! Armé des outils livrés avec la Yaroze sur deux CD, vous pourrez créer votre jeu sur votre PC, puis le lire sur la PlayStation.
Mais le système a ses limites... La taille de votre programme ne peut malheureusement pas excéder 2 Mo. Autre détail, les jeux ne peuvent être lus que sur une Yaroze, et non pas sur n'importe quelle console grise. Cela étant, l'initiative de Sony demeure tout à fait louable, car même si la Yaroze n'est pas un produit rentable, elle contribue à renforcer l'image de la PlayStation !

LE KIT COMPLET

Pour 5 000 francs, le pack Net Yaroze comprend :
- une PlayStation noire ;
- deux paddles
- une memory card de sécurité ;
- les câbles nécessaires ;
- deux CD d'outils de développement (librairies de textures, utilitaires de programmation en language C, debugger...) ;
- les manuels d'utilisation.
- un accès personnel au site Web de la Net Yaroze.

La Net Yaroze sera disponible en France, en mars. Pour plus de renseignements allez faire un tour du côté du site Internet suivant :
http//www.scee.sony.co.uk/yarinfo/

LES PREMIERS JEUX

Sortie depuis septembre 96 au Japon, la Yaroze s'est déjà vendue à 6 500 exemplaires. Les heureux développeurs en herbe ont donc eu le temps de s'atteler à la tâche. De notre côté, nous avons pu jouer à une vingtaine de titres et, autant le dire tout net : le plus tôt sera le mieux. Mêlez un peu les choses - le sérieux et le show-biz - et vous obtenez vraiment rien d'autre. En revanche, l'esprit de jeu de tir pur et dur, ça fonctionne ! Vraiment intéressant, Sony sortira (peut-être) des compiles Yaroze — pour les PlayStation classiques — lorsque les jeux auront atteint un bon niveau de qualité. À suivre...

Console SONY Playstation + CD DEMO + 1 Joypad + 50 F de bon d'achat* : 1490 F

PLAYSTATION+TEKKE	1190 F	GALAXIAN 3	199 F	PGA TOUR GOLF 96	199 F	TRACK AND FIELD	199 F
ACTUA SOCCER	149 F	GALAXY FIGHT	199 F	PHILOSOMA	149 F	TRUE PINBALL	199 F
ADIDAS POWER SOCCER	199 F	NFL GAME DAY	199 F	POWER SERVE	199 F	TWISTED METAL	149 F
AGILE WARRIOR	149 F	GEX	199 F	PRIMAL RAGE	149 F	VIEW POINT	199 F
AIR COMBAT	149 F	GOAL STORM	149 F	PRO PINBALL	199 F	WIPE OUT 2097	299 F
ALIEN TRILOGY	149 F	GUNSHIP	199 F	RAIDEN PROJECT	199 F	WING COMMANDER 3	149 F
ALONE IN THE DARK	199 F	HEBEREKE POPOITTO	199 F	RAYMAN	199 F	WIPE OUT	149 F
ASSAULT RIGS	149 F	HI OCTANE	149 F	RESIDENT EVIL	249 F	WORLD CUP GOLF	249 F
TOSHINDEN	99 F	IMPACT RACING	199 F	RESURRECTION 2	149 F	WORMS	199 F
TOSHINDEN 2	199 F	JOHNNY BAZOOKATONE	149 F	TEKKEN 2	299 F	WRESTLEMANIA	149 F
BUST A MOVE 2	199 F	JUMPING FLASH	149 F	FORMULA ONE	249 F	ZERO DIVIDE	149 F
CRITICOM	149 F	KILEAK THE BLOOD	99 F	RIDGE RACER	99 F		
CYBERSLED	149 F	KRAZY IVAN	149 F	RIDGE RACER REVOLUTION	199 F	**JEUX NEUFS**	
CYBERSPEED	99 F	LEMMINGS 3D	149 F	ROAD RASH	249 F	INCREDIBLE HULK	349 F
THE O	149 F	LONE SOLDIER	149 F	RETURN FIRE	249 F	SIM CITY 2000	349 F
DEFCON 5	149 F	MAGIC CARPET	149 F	SHELL SHOCK	199 F	X- COM 2	329 F
DAVIS CUP	199 F	MICKEY WILD ADVENTURE	199 F	SHOCKWAVE ASSAULT	149 F	MICRO MACHINES 3	349 F
DESCENT	149 F	MORTAL KOMBAT 3	149 F	SLAM 'N JAM 96	199 F	NBA IN THE ZONE 2	349 F
DESTRUCTION DERBY	149 F	NBA IN THE ZONE	149 F	SPACE HULK	199 F	EXTREME GAMES 2	349 F
DISCWORLD	149 F	NBA JAM T.E	149 F	STARBLADE	199 F	NBA ' 97	349 F
DOOM	149 F	NOVA STORM	99 F	BURNING ROAD	249 F	A-IV EVOLUTION	349 F
X-COM ENEMY UNKNOWN	199 F	NEED FOR SPEED	199 F	STREET FIGHTER ALPHA	199 F	FINAL FANTASY T (JAP)	599 F
EXTREME PINBALL	199 F	OFF WORLD INTERCEPTOR	149 F	STRIKER 96	99 F	POUR LES NEWS, NOUS CONSULTER.	
EXTREME GAMES	199 F	OLYMPIC GAMES	199 F	TEKKEN	99 F		
FADE TO BLACK	149 F	OLYMPIC SOCCER	199 F	THEME PARK	199 F		
FIFA SOCCER 96	149 F	PANZER GENERAL	249 F	TOTAL ECLIPSE	149 F		
FIRE STORM	149 F	PAROIDIUS	199 F	TOTAL NBA 96	199 F		

Console SEGA Saturn + CD DEMO + 5 Rally + 1 Joypad + 50 F de bon d'achat* : 1590 F

SATURN + DAYTONA	1190 F	JOHNNY BAZOOKATONE		SEGA RALLY	199 F	VIRTUA RACING	149 F
CARTE MPEG	799 F	LOADED	249 F	SHELL SHOCK	199 F	VIRTUAL HYDLIDE	149 F
ALIEN TRILOGY	249 F	MAGIC CARPET	199 F	SHINOBI	149 F	VIRTUA OPEN TENNIS	199 F
ALONE IN THE DARK 2	199 F	MANOIR DES AMES	149 F	SHINNING WISDOW	249 F	WING ARMS	199 F
ATHLETE KINGS	249 F	MORTAL KOMBAT 2	149 F	SHOCK WAVE ASSAULT	199 F	WIPE OUT	199 F
BAKU BAKU	199 F	ULT. MORTAL KOMBAT 3	199 F	SIM CITY 2000	249 F	WORLD CUP GOLF	249 F
BUG	199 F	MYST	199 F	STREET FIGHTER THE MOVIE	149 F	WORMS	249 F
CLOCK WORK KNIGHT	149 F	MYSTARIA	199 F	STREET FIGHTER ALPHA	199 F	WRESTLEMANIA	199 F
CLOCK WORK KNIGHT 2	199 F	NBA JAM T.E	149 F	STRIKER 96	199 F	X MEN	199 F
CYBER SPEEDWAY	149 F	NEED FOR SPEED	249 F	THE HORDE	199 F		
THE O	149 F	NHL ALL STARS HOCKEY	199 F	THEME PARK	249 F	**JEUX NEUFS**	
DAYTONA U.S.A	99 F	NIGHT SANS PADDLE	249 F	THUNDERHAWK 2	199 F	VIRTUA COP 2	349 F
DEFCOM 5	249 F	OFF WORLD INTERCEPTOR	149 F	LEGEND OF THOR	249 F	COMMAND AND CONQUER	349 F
DESTRUCTION DERBY	249 F	OLYMPIC SOCCER	249 F	TITAN WARS	199 F	DOOM	299 F
DIGITAL PINBALL	199 F	PANZER DRAGON	149 F	TRUE PINBALL	249 F	DRAGON HEART	349 F
DISCWORLD	249 F	PANZER DRAGON 2	249 F	VICTORY BOXING	149 F	NBA JAM EXTREME	329 F
EURO 96 ENGLAND	149 F	PAROIDIUS	199 F	VICTORY GOAL	149 F	STREET RACER	349 F
EXHUMED	299 F	PEBBLE BEACH GOLF	199 F	VIRTUA COP + GUN	299 F	FIGHTING VIPERS	349 F
GUARDIAN HEROES	199 F	RAYMAN	199 F	VIRTUA COP	149 F	HARDCORE 4X4	349 F
GUN GRIFFON	249 F	REVOLUTION X	199 F	VIRTUA FIGHTER	99 F	WORLD WIDE SOCCER 97	349 F
HANG ON GP 96	149 F	RESURRECTION 2	149 F	VIRTUA FIGHTER REMIX	149 F	MAGIC THE GATERING	349 F
HEBEREKE POPOITO	199 F	ROAD RASH	249 F	VIRTUA FIGHTER 2	199 F	POUR LES NEWS, NOUS CONSULTER.	
HI OCTANE	149 F	ROBOTICA	199 F	VIRTUA FIGHTER KIDS	249 F		

*Offre valable uniquement sur les consoles, non cumulable avec carte de fidélité.

METTEZ UN TIGRE DANS VOTRE PLAYSTATION !!!

MODIFICATION FR/US/JAP : 250 Francs
REPARATION PLAYSTATION : 300 Francs

L' ECHANGE

Votre console contre un autre pour "zéro"
Pour un JEU de même VALEUR et sur une même console
Offre valable suivant les disponibilités.
Pour un jeu plus cher, rajouter la différence en plus

REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS

STOCK GAMES RECHERCHE DES PARTENAIRES :
- - - IMPORTANT BUDJET PUBLICITAIRE
- - - LEADER SUR LE MARCHE DES JEUX VIDEO
- - - CENTRALE D' ACHAT PUISSANTE

pour plus d' information, contacter Philippe au 01 47 70 61 75

JUSSIEU VPC — 3 Rue d'Arras 75005 Paris — M° Jussieu / Cardinal Lemoine — Tel 01 46 33 07 83
JUSSIEU ESPACE CONSOLES — 15 Rue des Ecoles 75005 Paris — M° Jussieu / Cardinal Lemoine — Tel 01 46 33 07 83
JUSSIEU ESPACE CD ROM — 13 Rue des Ecoles 75005 Paris — M° Jussieu / Cardinal Lemoine
REPUBLIQUE — 44 Rue de Malte 75011 Paris — M° République / Oberkampf
GARE DU NORD — 23 Rue d'Abbeville 75009 Paris — M° Poissonnière / Gare du Nord
MONTPARNASSE — 4 Rue Campagne-Première 75014 Paris — M° Raspail/Vavin
LA DEFENSE — 1 Avenue du Pr Wilson 92000 Puteaux — M-RER La Défense
BOULOGNE — 118 Rue du Vieux Pont de Sèvres 92100 Boulogne — M° Marcel Sembat
ENGHIEN — 52 Rue du Général De Gaulle 95880 Enghien les Bains
MARSEILLE — 207 Rue de rome 13006 Marseille — M° Castellane — Tel 04 91 48 27 48
METZ — 80 En Fournirue 57000 Metz
NANTES — 9 Rue Jean Jacques Rousseau 44000 Nantes — Tel 02 40 47 13 14
BREST — 15 Rue Louis Pasteur 29200 Brest
NICE — 21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice
LYON — 51 Rue Victor Hugo 69002 Lyon — M° Ampère — Tel 04 78 42 77 94
IVRY — 2 Place de l'Eglise 94200 Ivry-S-Seine — M° Mairie d'Ivry — Tel 01 46 58 72 73
VERSAILLES — 10 Av du Gal De Gaulle Cite Com Les Nansiges 78000 Versailles — Tel 01 39 53 10 03
PROCHAINEMENT OUVERTURE A ROUEN

retrouvez-nous sur internet !!!
http://www.dualnet.com/stock games

STOCK GAMES ouvert du lundi au samedi de 10H30 à 19H00

ACHAT - VENTE - ECHANGE
AUX MEILLEURS PRIX DU MARCHE

meilleur choix 100 000 jeux les meilleurs consoles, toutes les nouveautés aux meilleurs prix !!!

BON DE COMMANDE EXPRESS

a retourner à : STOCK GAMES VPC
3 Rue d' Arras 75005 Paris Tel: 01 46 33 07 83

JEUX	CONSOLE	PRIX
Participation au frais de port	35 F *	
TOTAL A PAYER		

NOM : _____
PRENOM : _____
ADRESSE : _____
CODE POSTAL : _____
VILLE : _____
TEL : _____

Je joins avec ma commande
O CHEQUE BANCAIRE
O MANDAT LETTRE
O Je désire régler à réception du colis (Rajouter 40 francs)

* frais de port : jeux 35 F - console 50 F

Tous nos produits sont expédiés en colissimo 24H/48H

Tous nos jeux et consoles d'occasion sont testés et garantis.

Tous nos jeux présentés sont d'occasion. Les prix pouvant varier de ceux figurant ci-dessus. Photos non contractuelles. Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

RÉSULTATS CONCOURS

JVC (PO 71 ET UP 39)

1er prix : 1 TV JVC + 1 blouson JVC + 1 jeu Victory Boxing + 1 tee-shirt
Chateau Olivier de Olonne-sur-Mer
2e prix : 1 casméscape JVC + 1 blouson JVC + 1 jeu Victoria Boxing + 1 tee-shirt Victoria Boxing Combé Didier de Vitry s/Seine
Du 3e au 5e prix : 1 blouson JVC + 1 jeu Victory Boxing + 1 tee-shirt Watrigant Laeticia de Mazeyrolles, Boully Gilles de Osny, Gaujour Guillaume de Maisons-Alfort.

QUIZ MAGIC KNIGHT (PO 71)

Du 1er au 15e prix : 1 Manga Magic Knight Rayearth vol. 1 + 1 Manga Rampou vol. 1.
Brice Ladjadj de Longeville-les-St Avold, Detry Olivier du Vésinet, Sok Sanko Sal de Sèvres, Manoelian Canne de Marseille, Ropars Arnaud de Ermon, Sy Amadou de St-Herblain, Djadjin Xavier de Bondy, Varandas Elio de Palaiseau, Kara Annie de Quimper, Kose Fatima de Quimper, Otto Laurent de Guensain, Colomb Nicolas de La Narville, Marc Jonathan de Orchies, Lopes Edouardo de Trappes, Dubois Nicolas de Pouzane

RISQUE MAXIMUM (PO 71)

1er prix : 1 blouson en jean Planet Hollywood + 1 Voice It + 2 places de cinéma + 1 K7 vidéo Universal Soldier + 1 col roulé noir brodé Risque Maximum
Lemoine Yahann de Vitry s/seine.
Du 2e au 10e prix : 1 Voice It + 2 places de cinéma + 1 K7 vidéo Universal Soldier + 1 col roulé noir brodé Risque Maximum + 1 tee-shirt Planet Hollywood.
Lamauille Martial de Petit Bornand-les-Glières, Trusson Loïc de Melay, Berot Jeremy de Douvres la-Délivrande, Novac Pierre Vincent de Nomain, Galizia Arnaud de Paris, Delalloy Sébastien de Fives lille, Detry Olivier du Vésinet, Jayasuria Dilshan d'Aubervilliers, Sesemann c/o Duteil de Franconville

QUIZ NET RUNNER (UP 38)

Du 1er au 10e prix : 1 double starter Netrunner + 1 tee-shirt Netrunner
Feutry Kevin d'Oraison, Renouf Mickael de Troyes, Martin Pierre de Ploermel, Lievens Eric de Paris, Prud'homme Julien de St Jean-de Braye, Rouche Julien de Bordeaux, Dumas Enguerrand de Thoissey, Lisecki Bruno de Troyes, Elbaz Reouven de Levallois

QUIZ DBZ (UP 38)

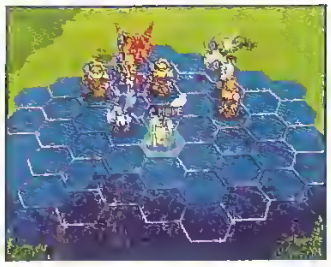
Du 1er au 30e prix : 1 K7 vidéo + 1 CD + 1 tee-shirt + 1 manette.
Bakhtyari Oman de Boulogne, Bonegas Philippe de Mauguio, Beautis Sébastien de Paris, Boteon Patrick de Dzair-la-Ferriere, Braem J. Albert de Couvran, Chevalier Benjamin de St-Etienne, Codron Ludovic de Assis s/serre, Dayen Guillaume de Limay, Emi Sebastien de Malakoff, Faveau Sébastien de Thones, Floc Stéphane de Toulon, Fort Frédéric de Livry-Gargan, Fournier Ludovic de St-Duen l'Aumone, Gaudran Anabelle de Xanrupt Longemer, Geant Brice de Toulon, Heles Eric de Guipavas, Jouanneau Mathieu de St Maur, Kui Shing Yui de Paris, Laurent Eric de La-Ferté-Gouchet, Lefebvre Sébastien de Uckange, Lesguillan Thibaud de L'hay les-Roses, Levy Charles de Boulogne, Lorenzato Vincent de Perthes, Loustau J. François de Marines, Malet Vincent de Le Mesnil-en-Thelle, Mayard Cedric de Vaux-le Penil, Mazere Nicolas d'Igny, Menu Arnaud de Lanorville, Poufere David de Belfort, Pianon Guillaume de Yrouerre

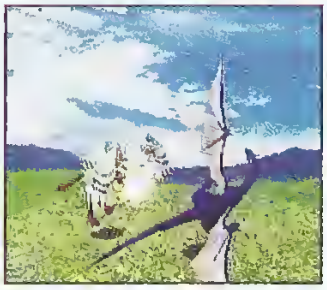
Les résultats complets sont sur le 3615 Player One (3615 : 2,23 F la minute).

CONQUETE BRIGANDINE

Mi-RPG mi-wargame, ce nouveau jeu hybride, sur PlayStation, vous invite à jouer les héros conquérants.

Des six royaumes à votre disposition, vous en choisissez un (ils possèdent chacun leurs caractéristiques : le premier est habité par des barbares, le deuxième par des magiciens, etc.).





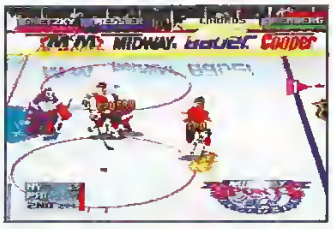
Votre but, simple et sans surprise, consiste à envahir chaque royaume. Le challenge ultime étant de s'approprier le sixième pays et, par la même occasion, d'unifier le continent sur lequel vous vous trouvez. Chaque pays contenant plusieurs villes et une forteresse, vous devez gérer intelligemment les attaques, les alliances et tous les paramètres qui feront de vous un bon guerrier. De nombreux types d'unités sont sous votre commandement, et, au fur et à mesure, de vos victoires (combats en 3D), elles s'amélioreront et changeront de classe. Un jeu apparemment très complet — mais aussi fort classique — que l'on peut, en substance, comparer à Dragon Force.

Sortie Japon : printemps 97
Éditeur : Isley Staff

NHL OPEN ICE

Open Ice propose un nouveau concept typiquement arcade, celui initié par NBA Jam. Vous disputez des matchs à deux contre deux (sans compter le gardien) très spectaculaires, et ce, malgré seulement deux boutons d'action (tir et passe). Les flippers « activent » les turbos à l'origine des coups et tirs spéciaux. On note également la présence du « He's on fire » de NBA Jam. Il s'agit donc d'une autre façon d'appréhender le hockey, idéale pour s'initier à ce sport.

Sortie France : avril
Éditeur : GT Interactive



MP COLLECTION WING MAN

Si vous êtes fan de manga et de surcroît de Video Girl Aï, vous tomberez certainement sous le charme de Wing Man, le premier manga de Masakazu Katsura (le créateur de Video Girl Aï). Hirono, un jeune collégien, rêve de devenir dans un avenir proche un super héros. Comme la majorité d'entre nous, Hirono n'est doté d'aucun pouvoir, alors il se déguise avec le peu de moyens qu'il a et tente de faire régner l'ordre et la morale dans son école. Ne passant jamais inaperçu de son dévoir, il n'hésite pas à perturber les cours en détournant de manière « spectaculaire » dans la salle de classe. Après s'être bien amusé, transformé dans le couloir jusqu'à ce jour où, à son retour de l'école, une étrange et superbe jeune fille tombe, comme par enchantement, du ciel pour atterrir dans ses bras. Cette dernière marque la plus belle rencontre de sa vie. Et pour cause ! Grâce à un cahier magique que possède son nouvel ami, Hirono va réaliser son rêve : devenir un véritable super héros. L'aventure vient tout juste de commencer, Wing Man est prêt à sauver le monde... enfin presque.
Alliant à la fois humour et romantisme, Wing Man se rapproche par moment de l'esprit Video Girl Aï. Alors, si vous voulez découvrir un sujet frais un peu décalé (mais toujours étonnant), ne manquez pas le premier épisode de Wing Man, qui paraît dans Manga Player Collection (42 F, prix conseillé).

NINTENDO 64

FIFA SOCCER

En quelques années, FIFA s'est imposé comme l'une des simulations de foot de référence.

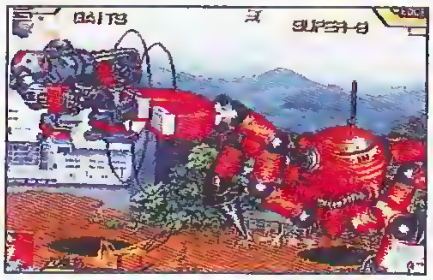
En l'état actuel des choses, nous n'avons pu admirer que des photos, qui nous obligent à émettre certaines réserves. En effet, sur ces premières images nous constatons que le graphisme se révèle flou. Mais en ce domaine, il convient toutefois d'être prudent car, une fois animé, le résultat pourrait être tout autre. Plus inquiétant, en revanche, est le positionnement des joueurs inactifs qui laisse entrevoir un réalisme superficiel, « à la FIFA ». Il faut donc se résigner à attendre le printemps pour avoir plus de certitudes. Et il devra être vraiment convaincant ce FIFA car l'ombre de l'excellent Perfect Striker plane déjà sur N64.

Sortie France : NC
Éditeur : Electronic Arts

« FULGURO POING ! »

CYBERBOTS

Spécialisé dans la baston, Capcom nous présente sa version « Isaac Asimovienne » du genre. Au programme : de grosses bastos, des biceps en acier et beaucoup de tôle froissée. Annoncé depuis déjà de nombreux mois, Cyberbots sur Saturn, pointe enfin le bout de son nez. Tiré de la borne d'arcade du même nom, ce jeu de combat met en scène douze robots tous plus délirants les uns que les autres. Question jouabilité, le jeu semble proche de Darkstalker, avec son côté cartoon délirant. Le résultat risque d'être impressionnant !
Pour les fans, une édition limitée de Cyberbots est d'ores et déjà prévue. Elle inclut un livret spécial et quelques illustrations. Les CD auront même droit à leur numéro de série.



Sortie Japon : mars
Editeur : Capcom

Slayer One infos

SUPER SONICIEN

En exclusivité, voici la première image du jeu qui sortira sur la prochaine machine de Sega-Bandaï. Baptisée du nom de Segaï, et conçue autour d'un processeur multiforme 64 bits, elle devrait être la réponse de Sega à Nintendo. Le premier jeu attendu devrait faire de l'ombre à Mario, puisqu'il s'agit de Sonic Ball Z.

STOCK GAMES

OUVERTURE DU 16e MAGASIN
STOCK GAMES A LYON !!!
51 RUE VICTOR HUGO
METRO AMPERE
Tel : 04 78 42 77 94

30 F de reduction
sur votre prochain jeu !!!
sur présentation de ce coupon
* Offre valable jusqu' au 31 Mars 1997 -
Non cumulable avec la carte de fidélité, promotion et avantages divers.

Mahalia la rousse

C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ TOI

BRAVO, VOUS ÊTES NOMBREUX À VOUS LANCER DANS LE « FANZINAT » ! J'AI ÉTÉ AGRÉABLEMENT SURPRISE DE LA QUALITÉ DE VOS MAGS. ALORS, CONTINUEZ À FAIRE BOUGER LE MONDE DES JEUX VIDÉO ET À COMMUNIQUER VOS PASSIONS !

SOLEIL LEVANT

Reyda, le ninja commis d'office, est de retour avec ses petits mots de japonais qui parsèment vos jeux préférés. Ce mois-ci, invitation au voyage et à l'errance...

Bohken

冒険

L'aventure. Quoi de plus banal que ces petits héros qui partent seuls sauver le monde, du moins dans les jeux de rôles...

Tabidatsu

旅立つ

Partir, se mettre en route... « Même le plus long des voyages commence par un simple pas » (proverbe japonais).

O tsure

お連れ

Ceux qu'on emmène avec soi en voyage, autrement dit les compagnons de route. « Aucun chemin n'est long aux côtés d'un ami » (proverbe japonais).

REYDA

Salut Arnaud et toute l'équipe !
J'ai reçu votre fanzine « Génération Player ». Pour une première mouture, je dois dire que ça me semble plutôt réussi. Les tests sont clairs, quoique un peu courts, et la maquette structurée. Le seul problème (qui je pense est dû au peu de moyens), tient au manque de couleurs. Pour pallier à cela, tu as collé quelques photos tirées de magazines mais je suppose que, du coup, tu ne peux fabriquer que très peu d'exemplaires. De plus, si c'est en soi une bonne idée de faire un dessin avant chaque test, dans le cas présent cela ajoute du gris puisqu'ils sont réalisés au crayon de bois. Pour égayer l'ensemble, l'astuce consiste à mettre en couleur seulement deux ou trois pages (les news, la couverture ou deux tests forts) en laissant les autres en noir et blanc. Ça n'augmente pas énormément les coûts et ça permet de faire plus de numéros en couleur. J'attends avec impatience le prochain numéro.

David,
Les quelques pages de ton fanzine « N64-Pro » sont arrivées jusqu'à moi. J'ai été très impressionnée par le look de ce premier numéro. Évidemment dès qu'il y a de la couleur ça en jette, mais comme tu le souligne ça coûte cher, d'où le prix de vente un peu élevé pour un fanzine (17 F). C'est un choix... En ce qui concerne le fond, je ne le

TOP 3 DES LECTEURS
1 : Resident Evil (PlayStation).
2 : Tomb Raider (PlayStation).
3 : Crash Bandicoot (PlayStation).

LES TROIS GAGNANTS DE CE MOIS SONT :

Yann Partaix gagne un sac Sony grâce à son test de NBA Live 97, noté 92 % : *« Grandiose ! EA Sports nous gratifie ici d'un jeu superbe où toutes les plus grandes stars sont au rendez-vous. Un jeu qui nous transporte directement dans l'ambiance d'un vrai match NBA. Avec les commentaires de Éric Besnard et Georges Eddy, s'il vous plaît ! »*

Gabriel Degrotte se voit remettre un sac FX Fighters pour son test de Résident Evil qu'il note 95 %. : *« Attention chef-d'œuvre ! Exit Doom et consort. Ambiance glouque, stressante à la limite du soutenable. Émotion garantie et adrénaline au max tant l'action est forte et prenante. Intuition et jugeatte sont de rigueur. À quand Résident Evil 2. Capcom, merci ! »*

Un tee shirt Tomb Raider est offert à **François Lamoureux** pour son test de Tekken 2, noté 98 %. : *« Tekken 2 est LE jeu de baston sur PlayStatian malgré son aspect polygonal. On s'éclate vraiment. Les prises au corps à corps sont délirantes, la difficulté est bien dosée. C'est un jeu dont la prise en main est immédiate. »*

dirai jamais assez : faites attention aux fautes d'ortographe ! De plus, ton test de Far East of Eden Zero n'est pas très clair. À quoi sert ton système de coefficients ? Enfin tu as choisi de te consacrer à la très attendue Nintendo 64. Le problème, c'est que sa sortie est différée de quelques mois... Cela dit, il vaut mieux être le premier sur ce marché bientôt florissant... Si vous souhaitez vous procurer ce fanzine, écrivez à : David Khoy, 7, rue Nicolas Bourbon, 10200 Bar-sur-Aube.
Prix : 17 F + 3 F de frais d'envoi.

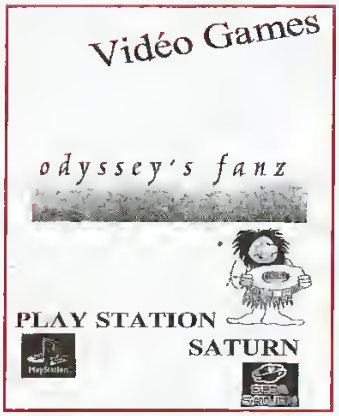
Salut Amine !
Je te tire mon chapeau, ainsi qu'à tes collaborateurs, pour ton fanzine « Denshintoh ». Il est vraiment réussi à tous points de vue. C'est un bon choix que de faire une couverture en couleur et le reste en noir et blanc. Il est complet (news, previews, tests...). On sent que vous y avez travaillé d'arrache-pied. Cependant, j'ai juste une petite remarque (si cela ne vous offusque pas) : vous variez un peu trop les typos, cela nuit à la lecture. Pourquoi ne pas choisir une typo pour les news, une autre pour les tests et ainsi de suite, plutôt que de tout mélanger. En ce qui concerne le fait de promouvoir

Player One, il n'y a aucun problème. Tu souhaites que l'on devienne les parrains de ton fanzine, nous ne sommes a priori pas contre, seulement il faudrait que m'appelles pour m'expliquer ce que tu entends par parrainage. De plus, sur votre couverture est apposé le logo de « La maison des ados de Chilly Mazarin », peux-tu me dire en quoi ils interviennent dans votre mag ? J'attends de tes nouvelles, à plus !

Mad Peter,
Merci pour ton troisième numéro de Spare Time, encore plus clair que le précédent. Tes dossiers et tes news sont toujours aussi fouillés. Ce qui est juste un

peu frustrant, c'est la reliure qui coupe le premier centimètre de chaque page, de telle sorte qu'il nous manque le début des lignes. Tu devrais prévoir une petite marge dans ta mise en page. En ce qui concerne ta demande de stage, je t'explique comment cela se passe. Nous ne pouvons accueillir des stagiaires que dans le cadre scolaire (avec une convention de stage) pour des raisons d'assurance. Bon courage tout de même, et encore bravo !

Alexis,
J'ai en effet bien reçu ton fanzine intitulé « Odyssey's fanz ». Je préfère te faire part de mes remarques par courrier car cela intéressera ceux qui comme toi se lancent dans le « fanzinat ». Tes tests ne sont pas assez explicites. Que tu donnes ton avis, c'est une bonne chose, mais il faut que tu expliques plus objectivement ce qu'est le jeu et pour quelles raisons tu l'apprécies ou tu le détestes. De plus, je ne comprends pas à quoi servent tes deux



dernières pages. Envoie-moi vite le prochain numéro.

Pour tous ceux qui sont intéressés par le multimédia, vient de sortir l'édition 1997 de CO se former au multimédia en Europe ?, un petit livre regroupant toutes les adresses des écoles en France et ailleurs proposant des filières ou des spécialisations dans ce domaine. Vous pouvez l'acquérir gratuitement à cette adresse : INA, 4, av. de l'Europe, 94366 BRY-sur-MARNE Cedex, ou par fax au : 01 49 83 26 25

TESTEZ VOS JEUX

Un rêve devient réalité ! Tous les mois, PO vous invite à tester un de vos jeux préférés ou détestés, et à être publié. Si votre plume nous plaît, un cadeau vous attend ! Remplissez l'exemple ci-après en précisant : le nom du jeu (a), la machine (b), les notes (c et d), le résumé et avis le plus objectif (e).

Renvoyez votre test et votre Top 3 à : Player One, Mahalia la rousse, 19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne Cedex.

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Tél : ..... *Age :* ...

Indiquez votre « Top 3 »
1.....
2.....
3.....

(a) ..... (b) .....

(c) PLAYER FUN ...

(d)

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

en résumé (e)

Les plus belles interviews de Mahalia

« Je me fous de la célébrité. »

Doc G

Rendez-vous 15 heures à « la secte Virgin AC » : je me prépare à rencontrer un mec qui a le sens de la répartie et ne s'en laissera pas conter par une gonzesse. Quand il arrive (une heure plus tard), je me retrouve face à un type tendance amorphe, peut-être un peu trop proche du Nirvana. Le meilleur du pire...

Tu connais un peu les jeux vidéo ?
J'aime bien les anciens jeux comme Double Dragon. J'ai acheté une PlayStation hier, donc je ne connais pas beaucoup de jeux. Pour l'instant, j'ai seulement un jeu de surf et Tekken. Avant je jouais surtout dans les cafés. Le mieux c'était la Nec.

Quel genre de jeux préfères-tu ?
J'aime pas les jeux avec des petits bonshommes qui marchent *(ndlr : comprenez les jeux de plate-forme)*. J'aime les jeux où on tue des gens.

Dans « Passements de jambes », tu parles de Kick Off ?
Je ne suis pas fort aux jeux de foot, c'est trop difficile à manipuler. Ceci dit je n'ai pas vu les derniers...

Quel type de joueur es-tu ?
Avec mes potes, quand on joue, c'est pour gagner alors on n'arrête pas de se vanner. C'est à celui qui reste le plus longtemps sur la console.

Quand tu travaillais avec Ministère Amer, vous avez été censurés. Aujourd'hui c'est au tour du groupe NTM. Qu'en penses-tu ?
Je pense que c'est pas bien de faire ça à des chanteurs (rire ironique). Mais eux ce ne sont pas des chanteurs. En vrai, je m'en fous de tout ça *(ndlr : ah ?)*. Y a des gens qui font kiffer d'autres gens mais on s'en fout d'eux. J'irais en prison, que personne le saurait. Ça fait 100 ans qu'il y a des gens comme Georges Brossens qui chantent des trucs qui sont pas bien perçus. NTM, on croit qu'ils représentent la jeunesse alors on les attaque. Mais les jeunes, ils s'en foutent.

Dans « Nirvana », tu parles de personnalités qui se sont suicidées dont Bérégovoy. Pourquoi lui ?
DG : J'aimerais mourir comme un gangster. Berégovoy on ne sait pas vraiment comment il est mort. On peut se suicider mais se faire suicider aussi. Peut-être qu'il est pas mort...

Tu crois que la disparition de Bérégovoy, ça fait « kiffer » (ça le fait grave d'utiliser ce mot !) ceux qui t'écoutent ?
De toute façon, ils n'écoutent pas ça comme si c'était sérieux, ils m'écoutent moi. Ils savent que je suis un mec comme eux et ça les fait kiffer. Et puis maintenant les jeunes, ils deviennent fous avec ça *(il montre la console)*. Ils se prennent pour Dragon Ball.

Est-ce qu'il y a autre chose dans ta vie que le foot, les meufs et la musique ?
En vrai, j'aime pas le foot, les meufs et la musique. Je me fous de tout. J'attends un truc délire pour me raccrocher. Peut-être que ce sera la PlayStation...

Tu écriras tes chansons sur quels thèmes alors ?
J'ferais plus de chansons. Je vais faire un film sur un mec qui se fout de tout.

Eh bien, si c'est aussi passionnant que cette interview, tu risques de manquer de public !
DG : ...

Qu'e à t'é
MTV, toute f de tout cinéma gens q

Tu es conte tent passe sur le
C'est le quand mai, ils moi. Ils que je mochin mecs c ne poss foutera

Quel t'aura
J'aime l'école trousse, je me f partout délinqu

Qu'ap « Rap
C'est p Homer quand nent pa

C'est bon r
C'est qu Même s

Qui s franç
Cabrel, Soloar.

c Gynéco

Qu'est-ce qui peut réussir à t'énerver ?
MTV, c'est bidon. Tout est bidon. De toute façon tout le monde s'en fout de tout maintenant. J'm'en fous du cinéma, de la télé, de la radio, des gens que je ne connais pas.

Tu es tout de même bien content que ces gens achètent tes disques, de passer à la télé et sur les radios...
C'est leur problème. Avant quand j'étais tout seul chez moi, ils s'en foutaient de moi. Ils sont bien contents que je fasse tourner la machine parce qu'il faut des mecs comme moi. Un jour je ne passerai plus et ils s'en fouteront de moi.

Quel autre métier t'aurais branché ?
J'aime pas travailler. À l'école j'avais pas de trousse, pas de crayons, je me faisais virer de partout. Je suis un délinquant.

Qu'appelles-tu le « Rap à l'eau » ?
C'est pas quand Yvette Homer fait du rap. C'est quand des chanteurs se prennent pour des rappeurs.

C'est quoi ta définition du bon rap ?
C'est quand tu peux rien faire d'autre. Même si tu sais pas écrire...

Qui sont les bons rappeurs français ?
Cabrel, Goldman, Souchon et MC Solaar.

Pourquoi préfères-tu être classé dans le genre « variété française » ?
Parce que je suis un chanteur français.

Tu écoutes quoi comme musique ?
Tout ce qui passe dans mes oreilles et qui est bon. Tout à l'heure, j'écoutais Pascal Obispo, je trouve ça bien.

Qu'est-ce que tu apprécies (ou qu'est-ce que tu détestes) dans ta célébrité naissante ?
J'aurais pu dire j'aime l'argent, mais j'ai même pas encore touché la Sacem. J'aime bien faire l'amour avec des filles dont je connais même pas le prénom. J'm'en fous de la célébrité.

« J'attends la fin du monde. »

Tu as enregistré ton album à Los Angeles. C'était nécessaire ou juste pour la frime ?
C'était l'occasion de se taper des vacances. J'avais envie d'aller voir là-bas, puisque c'est là que se fait toute la musique qu'on aime tous. Je croyais que c'était comme dans les films, avec plein de meufs canon, mais en fait il n'y a rien. J'y retournerai pas.

Quels programmes aimes-tu regarder à la télé ?

Les plus belles interviews de Mahalia

Tout jusqu'à *Histoires naturelles*, après il n'y a plus que des concerts en chambres, c'est nul. Maintenant, je crois que je ne vais plus la regarder à cause de la console.

Est-ce que tu pourrais nous donner un synonyme de kiffer ?
Jouir, mais ça le fait moins !

Y a-t-il des rappeurs que tu aimerais rencontrer ?
Oui, j'aimerais bien rencontrer Cabrel, Goldman et Souchon. On ferait un groupe de rap. Goldman ferait la musique, Cabrel et Souchon rapperait, Céline Dion chanterait les refrains et moi je produirais !

En ce moment, qu'est-ce que tu fais ?
J'arrête la musique sinon je vais tomber dans un mauvais truc où je serais le seul noir à parler avec Solaar et Noah et à croire qu'on existe. J'm'en fous, je préfère rester enfermé.

Tu as quelque chose à ajouter ?
J'attends la fin du monde.

FICHE SIGNALÉTIQUE

Je n'ai pas pu faire l'habituelle fiche signalétique car DG n'a pas de papiers et a beaucoup erré ! Il n'y a donc rien à ajouter.

l'arcade dépasse les bornes

L'ATEI, salon qui s'est déroulé fin janvier à Londres, a fait fort en présentant des titres très attendus. C'est ainsi que l'on a pu découvrir Tekken 3, terminé apparemment plus tôt que prévu, et Street Fighter EX — qui nous fera patienter en attendant SF III. Mais la star du salon aura sans aucun doute été Scud Race, le nouveau jeu de course de Sega, que nous vous présentons ici sur deux pages. Rien que ça !

Par Chris et Wonder.

This show is beautiful !

À l'instar du Forainexpo (dont nous vous avons parlé le mois dernier), l'ATEI — ou Amusement Trades Exhibition International — nous a permis de découvrir une foule de nouveautés. Les jeux d'arcade, dans ce genre de salon, sont noyés dans un ensemble de choses très hétéroclites : machines à sous, peluches, manèges, jouets en tous genres... C'est un peu une foire dans laquelle on se balade au petit bonheur, constamment halluciné, le regard attiré, par exemple, par de jolies hôtesses en combinaison orange vantant les performances du pistolet laser « Q-Zar ». Bref, c'est une sorte de « Neo Souk » très animé, à l'intérieur duquel on est bien content de trouver des stands marqués de logos rassurants, comme Namco ou Sega. Ces deux géants japonais, comme toujours, essayant de se voler la vedette. C'est la marque au hérisson qui a néanmoins réussi à prendre l'avantage ; et ce grâce au sublime, à l'incroyable, au renversant...

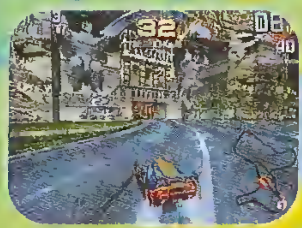
Scud Race

Sega

97 %

Il y a deux numéros de cela, nous vous présentions déjà quelques photos d'un jeu qui était alors censé s'appeler Super Car. Nous avons eu l'occasion de voir cette merveille (renommée Scud Race) de près, touchant son volant de nos petits doigts fébriles et faisant ronronner doucement le moteur virtuel de la voiture à l'écran. Les quelques infos dont nous vous avons déjà fait part sont désormais toutes vérifiées : le jeu propose bien quatre voitures différentes, avec autant de circuits, et, sur le plan graphique, c'est la tuerie totale. Après VF 3, c'est la deuxième borne Sega à utiliser la carte Model 3. Mais revenons plus précisément sur tous ces détails.

Les quatre véhicules disponibles dans Scud Race sont tous des bolides de légende. Entre la Viper, la Ferrari, la Mac Laren et la Porsche, mon cœur balance... Les capacités des voitures sont quelque peu différentes, notamment au niveau de la vitesse de pointe, mais lors des premières parties cela n'a guère d'importance. Choisir de jouer en boîte manuelle vous fait gagner une petite dizaine de km/h. Un détail qui peut faire la différence à haut niveau. Comme on pouvait s'y attendre, le jeu propose plusieurs vues, quatre pour être précis. Avant de démarrer, lorsque vous êtes sur la ligne de départ, un mouvement de caméra vous présente votre voiture. Vous la voyez d'abord de face, puis la caméra passe sur le côté du véhicule (les effets de reflets sont sublimes, un peu comme ceux que l'on peut admirer sur Dural dans VF 3) avant de s'arrêter derrière. C'est à partir de ce moment que vous pouvez sélectionner la vue qui vous convient. La vue intérieure est intéressante car elle vous permet de voir une paire de



bras reproduire le moindre de vos mouvements à l'écran, une main sur le volant et l'autre passant les vitesses. Le souci du détail est extrême puisque même en vue « haute », vous pouvez distinguer les mouvements du conducteur à travers la lunette arrière de la voiture. Les gens de chez Sega ne se sont pas moqués de nous. On est loin de l'impression mitigée que nous avait laissé Touring Car.

Présenté comme étant la suite de Daytona USA, Scud Race reprend avec bonheur le flambeau. Peut-être un peu plus simple d'accès que son illustre prédécesseur (on glisse moins dans les virages), cette nouvelle simulation devrait, elle aussi, faire un véritable carton. Son plus gros atout reste bien sûr son exceptionnelle qualité visuelle. Le fossé qui sépare Scud Race de tous les autres jeux du genre est aussi large que celui qui sépare VF 3 des autres jeux de baston. La carte Model 3 est véritablement capable de prouesses, et nos regards hallucinés en sont les premiers bénéficiaires. Les quatre circuits sélectionnables se disputent tous la palme de l'itinéraire le plus original et le plus beau. Ils regorgent tous de détails hallucinants, et il faut tourner sur le même circuit des dizaines de fois avant de découvrir et d'apprécier tous les petits « trucs » dans le décor. Histoire de vous donner une idée, voici les quatre circuits brièvement présentés.

DOLPHIN TUNNEL (Beginner 1-Day). On commence fort avec un décor de ville superbe. Les immeubles semblent penchés vers l'arrière, histoire de « flatter » la perspective, et une série de bateaux bien alignés vous attend lorsque vous longez le port. Les plus observateurs remarqueront des détails amusants (un logo Sega Saturn en 3D, une affiche avec Sonic dans la Ferrari d'Out Run...) mais ils feraient bien de ne pas trop se dissiper s'ils veulent rester sur la route. Le must de ce circuit reste tout de même le Dolphin Tunnel, qui vous fait passer sous une espèce d'aquarium géant. On y voit nager des bancs de poissons, une tortue géante... En ressortant de ce tunnel, un effet d'éblouissement du soleil vient vous frapper la rétine. Le souci du détail est réellement impressionnant.

TWILIGHT AIRPORT (Beginner 2-Night). Changement de décor avec le circuit le moins beau de Scud Race, assurément (mais bon, cela reste de très, très bonne qualité). On se retrouve dans un décor de ville, encore une fois, mais à la nuit tombée. Vous passez sous des enchevêtrements de poutrelles métalliques, à côté d'énormes cuves aux reflets argentés, d'un aéroport où sont alignés plusieurs avion... Les effets de lumières sont très réussis et ce circuit semble avoir été spécialement créé pour les mettre en valeur.

MYSTERY RUINS (Medium). Nouvel hommage au mot beauté, ce troisième circuit risque d'être le préféré de beaucoup. Une partie du parcours se déroule en intérieur (architecture de temples antiques, avec des braseros d'où surgissent des flammes, c'est sublime), et lorsque vous êtes en extérieur, vous passez à côté d'immenses chutes d'eau, et des sculptures magnifiques à flanc de rocher vous dominent de toute leur hauteur. On se sent écrasé par la magnificence de ces décors.

CLASSIC CASTLE (Expert). Cette fois encore, on « tutoie » le génie esthétique. Le circuit passe ici au milieu d'architectures diverses — un château, une arène, une cathédrale... — et le résultat se révèle très très impressionnant. Entre autres délires, vous pourrez découvrir des taureaux qui tournent en rond à l'intérieur de l'arène. Il faut avoir de la chance pour les voir de près (ou bien il faut faire exprès de s'arrêter). Un circuit difficile que l'on n'a de cesse de recommencer afin de pouvoir toujours mieux l'admirer. Avec Scud Race, Sega possède désormais une longueur d'avance sur tous ses concurrents, c'est clair. La qualité graphique de ce jeu est vraiment à tomber par terre et malgré ses décors ultra chargés, il n'y a aucun problème de ralentissement ou de clipping. Reste à voir si, sur la longueur, cette nouvelle simulation tiendra aussi longtemps le haut du pavé que Daytona USA. Une simulation exceptionnelle qui va en mettre plein la vue à tous les amoureux de bagnole... et aux autres.

Tekken 3

Namco

92 %

Présenté alors que personne ne l'attendait aussi tôt, Tekken 3 a créé la surprise. Les cinq bornes mises à disposition ont été prises d'assaut même si, il faut l'avouer, les joueurs qui s'y essayaient ne savaient pas le plus souvent ce qu'ils faisaient (le genre de bourrins super bons à Decathlete). Le panel de personnages disponibles plafonne ici à neuf, avec, comme prévu, Law, Nina, King, Lei, Paul et Yoshimitsu. Restent en plus les nouveaux : Jin, Xiaoyu et Hwoarang. Nous vous les avions déjà tous présentés. Les habitués de Tekken 2 retrouveront vite leurs marques en s'essayant à ce nouvel épisode. Il lui ressemble en effet beaucoup... peut-être même trop. Si l'aspect des personnages a quelque peu été amélioré — la période cubiste des jeux de combat en 3D semble désormais quelque peu passée de mode —, on est loin du fossé esthétique qui sépare, par exemple, VF 2 de VF 3. Il fallait bien faire la comparaison.

Question jouabilité on retrouve, en gros, la palette de coups déjà connue des personnages. Il y a de nombreuses variantes, bien sûr, mais force est de constater que Tekken 3 possède un indéniable côté récup'. Par exemple Hwoarang, censé être un nouveau perso, emprunte en fait une bonne partie de la palette de coups de Baek (avec la même super attaque, des enchaînements identiques, etc.). Ce manque d'originalité est un peu décevant. Après avoir regardé quelques dizaines de combats, j'estime pourtant que deux personnages sortent du lot : Lei et Xiaoyu. Le premier dispose de tout un tas de poses et de mimiques amusantes (il a piqué à Shun-Di la technique de Drunk Kung-Fu), quant à la seconde, elle exécute des figures et des prises tout à fait démentielles. Un régal. Ses mouvements ont été capturés à partir de ceux d'une experte en arts martiaux : Maître Aoki. Et vu ce que Xiaoyu fait à l'écran, la dame doit être très très balèze ! Le nouveau système d'esquive sur le côté se révèle malheureusement assez peu efficace. C'est en tout cas l'impression que j'ai eue. Les combats étant toujours aussi rapides et bourrins, vous n'avez pas vraiment le temps de vous décaler pour éviter les coups. De plus, ce décalage est assez réduit et l'adversaire a tôt fait de se remettre sur la bonne ligne pour vous toucher à nouveau. Frustrant. En revanche les coups sortent vraiment bien et ils sont toujours aussi impressionnants. Les adeptes devraient être ravis.

En ce qui concerne le ou les éventuels boss, j'avoue n'avoir pas eu l'occasion de m'essayer à un tournoi dans sa totalité pour voir de quoi il en retournait. Les bornes étant en Free Play, il y avait toujours — je dis bien toujours — deux personnes en même temps qui s'y essayaient. Étant moins large et belliqueux qu'un Wolfen, je pouvais difficilement repousser les mains moites qui s'approchaient du bouton 2P lorsque j'occupais la première place d'une borne. Nous verrons bien quand le jeu débarquera sur console, ou lorsque la borne arrivera en France. En attendant vous êtes prévenu. Tekken 3, c'est le changement dans la continuité. Ni décevant ni franchement révolutionnaire, ce jeu ne s'impose pas en tout cas comme une nouvelle référence.

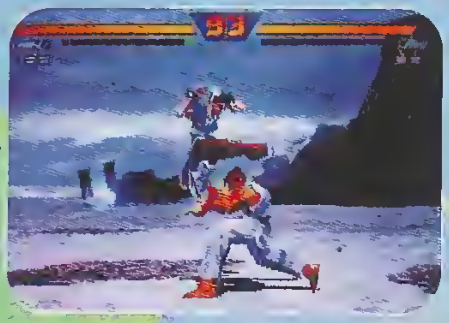
Street Fighter EX

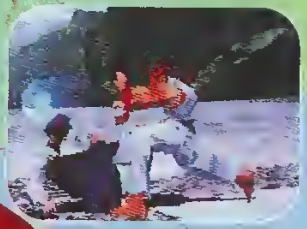
Capcom/ Arika

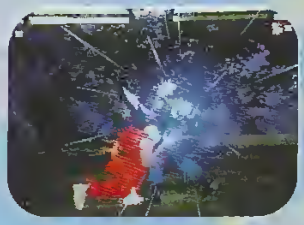
86 %

Enfin ! Depuis le temps qu'on l'attendait, on commençait à désespérer de jamais voir un jour un Street Fighter en 3D. L'attente fut longue et, avouons-le, elle en valait moyennement la peine. Mais ne soyons pas bêtement lapidaire — le jeu est loin d'être mauvais — et commençons par le commencement. Les personnages disponibles dans cette version EX sont au nombre de dix. Parmi eux, cinq visages sont bien connus : Chun-Li, Zangief, Guile, Ryu et Ken. Beaucoup se réjouissent du retour de ce dernier. Cinq nouveaux les accompagnent : Doctorine Dark, un mec masqué qui balance des grenades, C. Jack, un gros balèze qui utilise des coups en concentration (à la Guile), Hokuto, une experte en aïkido, Pullum, une jolie jeune fille très douée pour les esquives, et enfin Skullomania, perso ridicule vêtu d'un collant noir sur lequel est dessiné un squelette. Le genre de perso hors sujet.

La première chose qui frappe lorsqu'on voit SF EX, c'est l'aspect polygonal très prononcé des personnages. Après VF 3, on a vraiment du mal à ne pas trouver ça franchement laid. C'est le jeu lui-même qui compte vraiment, d'accord, mais ils auraient tout de même pu faire un petit effort. Heureusement pour lui, il se révèle extrêmement fluide. Les mouvements sont très réalistes et c'est un plaisir de voir évoluer les personnages. En revanche, les déplacements sont peut-être un peu trop lents. Les joueurs de Street ont souvent l'habitude des combats rapides. Ici, il faut se réhabituer à exécuter les enchaînements calmement. Enchaînements qui, d'ailleurs, ressemblent énormément à ceux que l'on peut effectuer dans les Street Fighter en 2D. On se demande vraiment ce que l'apparition de la 3D apporte de plus. En ce qui concerne la palette de coups, les innovations sont également assez peu nombreuses. Les persos possèdent entre deux et cinq pouvoirs spéciaux, ils ont à leur disposition deux ou trois super... C'est classique. On retrouve même le système de barre level à trois niveaux. C'est le changement dans la continuité, là aussi. Les plus acharnés découvriront sans surprise un Vega surpuissant à la fin du tournoi. Il apparaît, en l'air dans une sphère d'énergie, descend vers le sol et après, vogue la galère. Les meilleurs pourront même affronter le sinistre Gouki, toujours caché quelque part. Pour le rencontrer, il faut accumuler les victoires : 32 contre un autre joueur, ou bien 16 contre la machine. Bref, si SF EX se tient et se révèle plutôt agréable à jouer, il est surtout remarquable par sa nature même : c'est un Street Fighter. Sans son titre et ses personnages charismatiques que l'on connaît depuis maintenant si longtemps, ce titre passerait sans doute beaucoup plus inaperçu. Mais bon, quand on aime...







Final Fantasy VII

PlayStation

Au Japon, le succès de Final Fantasy a réussi à s'imposer, au fil des années, comme l'un des monuments du RPG. Cette série épique n'a malheureusement pas (ou plutôt peu) su s'exporter, si l'on excepte les deux autres épisodes commercialisés sur le marché américain. C'est pourquoi lorsque nous avons vu les premières images de Final Fantasy VII, dire que nous bavions d'impatience fut jouer est un doux euphémisme ! Et voilà que le grand jour est enfin arrivé. Une semaine après sa sortie au Japon, les magasins de jeux vidéo se sont retrouvés en rupture de stock malgré les 1 500 000 unités mises en vente ! Malgré cette rare chance égale, nous avons réussi à nous procurer ce petit joyau. Présentation.

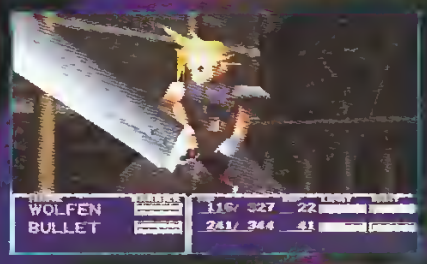
Tous les décors ont fait l'objet de soins attentifs de la part des graphistes.

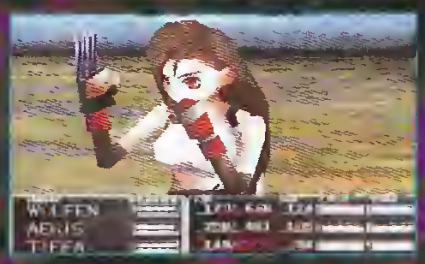
Quelques scènes cinématiques utilisées de temps à autre sont du plus bel effet.

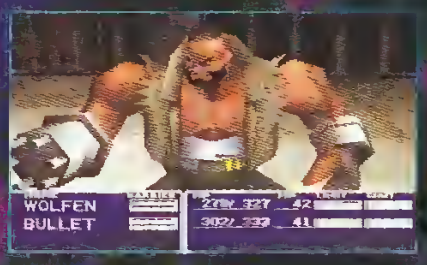
Le passage de Final Fantasy de la 16 bits à la 32 bits a été négocié de superbe façon par les développeurs. La sortie de ce septième volet de FF marque le début de la nouvelle ère du RPG, qu'avait laissé entrevoir Wild Arms de Sony (voir PO n° 72). La principale innovation réside dans la gestion un

Les héros

Au cours de votre quête, une dizaine de personnages se joindront à vous. Ils disposent tous d'un style de combat propre : certains préfèrent à mains nues, d'autres à l'arme à feu. Mais, pour la plupart, ils préféreront faire confiance à une bonne vieille lame.







Durant l'intro, vous serez amené à faire une partie de Road Rash pour protéger la fuite de vos amis.

Les monstres

Comme tout ce qui est animé, les monstres sont réalisées à base de 3D polygonale. L'animation des combats en temps réel alliée à des caméras virtuelles aux nombreux angles de vue, font qu'aucun affrontement ne ressemble à un autre.

jeu particulière de la 3D qui évoque Resident Evil. A l'image de ce jeu de référence, les personnages sont calculés en temps réel pour être affichés à la bonne échelle en fonction de leur position dans le décor qui est, lui, en 2D. Après plusieurs heures de jeu, force est de constater que tous les décors sont superbes. On sent que les angles de vue sont le fruit d'un réalisateur qui maîtrise parfaitement son sujet.
C'est dans le domaine des combats

malheureusement aussi fréquents qu'dans les volets précédents, que Final Fantasy VII dévoile son côté les plus spectaculaire. Ces phases de jeu, elles aussi gérées en 3D, ne manquent pas de nester l'œil grâce à la qualité des textures appliquées aux personnages, comme aux monstres. Les nombreuses attaques dont disposent les protagonistes ont fait l'objet d'effets spéciaux allant crescendo, au fil de leur évolution. Le simple coup d'épée prend des allures spectaculaires, sans parler de la magie qui arrache littéralement les tripes de la PlayStation.
Au sujet de l'interface, on ne note

aucun changement notable par rapport au volet VI. Ainsi le joueur occidental se risquant à la version japonaise devrait être en mesure de la dompter sans trop de problèmes. Même si dans de nombreuses situations, il faut faire appel à

Un wagon obstrue le passage il faut le déplacer à l'aide de deux puissantes locomotives

Les déplacements en extérieur sont les seules occasions où le décor est géré en 3D.

Le système de combat a su rester très riche. En revanche, il n'a pas innové.

Les Chocobos constituent un des éléments immuables depuis le début de la saga.

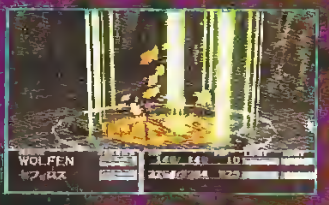
Les boss

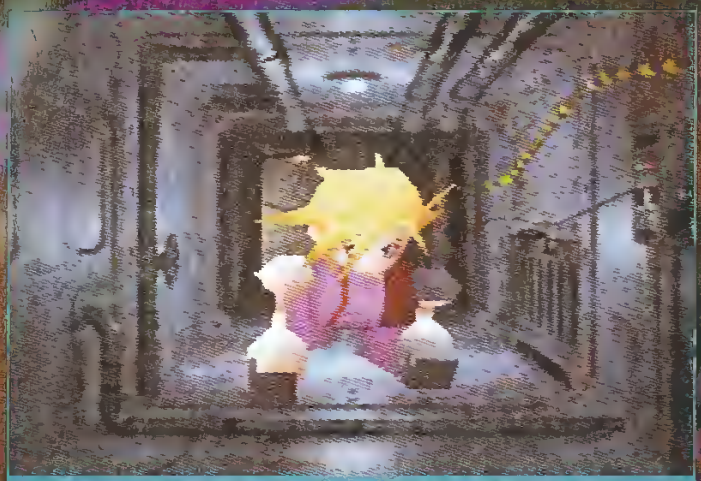
« Sainte Intuition » ou à en cousine « Sainte Inspiration »...
Une fois n'est pas coutume, cet épisode de Final Fantasy est d'une durée de vie extraordinaire, à l'image de l'intro qui dure pas loin d'une dizaine d'heures, et ce malgré la traduction instantanée de Kaydo ! Autant dire que vous n'êtes pas près d'arriver au bout des trois CD, et que vous en aurez pour votre argent. Cela étant, il m'apparaît judicieux de faire preuve de patience et d'attendre la version officiellement commercialisée en France par Sony pour la fin de l'année...

Yoann

La magie

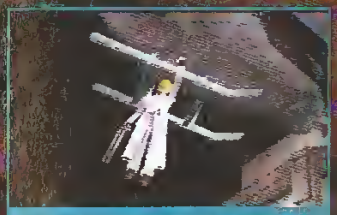
Tous les personnages, même les plus bourrins, peuvent utiliser la magie. Dans ce monde technologique, les « matérias » (les mystérieuses de FF VI) sont la source d'énergie à l'origine d'un sort. Ces petites gemmes doivent être incrustées dans les armes et armures des personnages. En fonction de ces équipements, plusieurs matérias peuvent être combinées entre elles pour créer des sorts inédits. N'hésitez pas à passer du temps dans ce menu ; certaines combinaisons étant vraiment redoutables, d'autres très utiles.





L'exploration des « donjons » vous conduit parfois à emprunter les conduits d'aération.

Cette séquence cinématique, un long flashback, s'inspire du passé trouble du héros.



Vous avez vaincu le fils du P.D.G. de la multinationale, mais il prend la fuite.

Final Fantasy VII

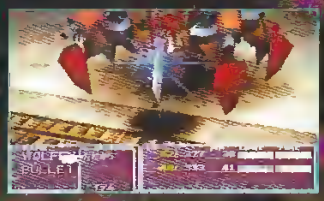
date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	SQUARESOFT
textes	JAPONAIS
genre	RPG

Fabuleux !
Démesuré !
Exceptionnel !

Pas encore disponible officiellement en France.
Combats trop fréquents.

Attaques spéciales

Chaque personnage dispose d'attaques spéciales qu'il effectue ponctuellement (mais régulièrement). Certains exécutent une botte secrète avec leur arme, d'autres, à l'image de Tiffa, se battent à mains nues. Cela se traduit par des animations différentes et très spectaculaires, infligeant d'énormes dégâts.

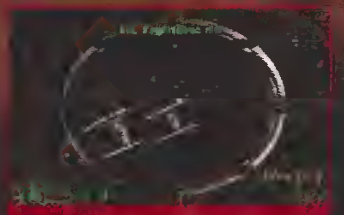


Shadows of the Empire

Nintendo 64

Le premier jeu N64 de Lucas Arts ne fait pas l'unanimité à la rédac et, pourtant, il faudrait être fou pour ne pas reconnaître qu'il captive le joueur comme les spectateurs en quelques minutes. Le hic, c'est que beaucoup d'entre nous restent peut-être un peu trop d'un jeu N64. Alors, on critique pas mal les graphismes et l'action soit disant un peu « gangnan », sans même se pencher sur le titre à proprement parlé. Mapping, textures, temps réel et tout le tralala sont devenus les maîtres mots de la critique de jeux. Mais, pour ma part, le plus important dans un soft, c'est le fun qu'il procure. Si en plus il est bien réalisé, là, c'est le bonheur complet ! Avant Shadows of the Empire, aucun autre jeu sur console ne nous a proposé une telle immersion dans l'univers de Star Wars. Ici, vous êtes au cœur du rôle de Dash Rendar, une sorte de mercenaire à la solde de l'Alliance. Il doit, entre autres, assurer la protection de Luke Skywalker, menacé par un nouvel ennemi : Xizor. Shadows est un jeu de pure action, et ce n'est pas le premier niveau qui ne fera démentir. Dans un vaisseau rebelle, vous devez mener à bien une mission de défense en éliminant sur le sol, les troupes de l'Empire, comme vous le savez, les célèbres Storm Troopers. La réalisation de ce stage est tout simplement brillante. Beaucoup de petits détails sublimes et visuels (comme les dégâts du vaisseau, la fumée, les explosions) renforcent l'impression d'être au cœur de cette célèbre scène de l'Empire contre-attaque. Quelques regrets tout

Dans l'espace, il faudra blaster tout ce qui bouge. Pas très original mais assez bien réalisé.


Dans l'espace, toujours, mais en vue intérieure.

Les célèbres Storm Trooper, en vie...

... les mêmes vus de haut, et morts !

La traque de Boba Fett vient tout juste de commencer.

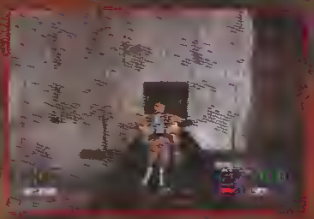
Un niveau glauque à souhait, où vous nagerez en eaux troubles.

Les Wampas sont de redoutables ennemis. Évitez-les !

Tiens, je le connais pas celui là !

Un point de vue particulier

Vous disposez de quatre vues qui sont bien souvent complémentaires et, en jouant de l'une à l'autre, on se rend mieux compte de la configuration des lieux. Cette série de photos vous présente le même endroit selon les quatre angles.



L'attaque de la planète Hoth

Le premier niveau de Shadows of The Empire devrait combler tous les fans de la trilogie. Il s'agit d'un véritable petit bijou où les attaques doivent être réfléchies (particulièrement en mode Hard). Vous pourrez, comme Luke dans l'Empire contre-attaque, « ficeler » les quadripodes à l'aide d'un câble. Vous pouvez également les exploser en tirant simplement, mais comme dirait l'autre : « Ça le fait moins ! »

Vous pouvez diriger le regard de votre perso en bas, ou en haut. Admirez la perspective, une véritable réussite !

de même : le champ d'action est réduit, et on aurait apprécier quelques troupes de « bad guys » au sol. M'enfin, pas grand-chose dans les autres niveaux laissant une place à l'extermination d'un bon nombre de Stormtroopers. En effet, comme dans les versions Super Nintendo, Shadows se décompose en différentes phases de jeu, du shoot them up au beat them up, tendance plate-forme. Là, le jeu ressemble à un mix entre Tomb Raider et Doom. Certes, Flash est moins sportif que Lara Croft, mais il évolue dans un environnement fabuleux qui donne parfois la sensation d'être tout petit. Les niveaux sont souvent gigantesques, et le mixte entre extérieurs et intérieurs leur confère un sacré cachet. Tout paraît possible comme dans Mario 64. On ne se promène plus dans un niveau, mais bel et bien dans un univers constitué de multiples lieux. Pour mieux s'en rendre compte, les différentes vues (elles ne sont pas offertes de gadget, pour une fois) sont indispensables. Évidemment, si l'on souhaite résumer l'action des levels, cela reste du tir et de la plate-forme. Seulement, le

Le niveau sur le train n'est pas vraiment palpitant, au début. Puis, on y prend goût...

Surprise, à la sortie d'un couloir, le Faucon, le vaisseau de Solo, quitte la base.

Il portait un blouson et des bottes de moto...

Vous retrouvez les mêmes vues dans Le Retour du Jedi. Seulement cette fois, la poursuite aura lieu dans les rues de Mos Eisley, puis dans le désert. La moto va très vite... vite même trop vite. Il est souvent difficile de rouler droit pour éviter certains virages. Dommage qu'il n'y ait pas un passage sans obstacle où l'on puisse se jouer de cette impressionnante vitesse !

scénario est si bien ficelé que l'on s'immerge totalement dans l'esprit du jeu. En fait, Shadows of the Empire est, selon moi, un véritable bonbon, même si tout n'est pas parfait, bien sûr. La course en moto, par exemple, laisse le joueur sur sa faim, et certains stages dans l'espace sonnent un peu creux. Et pourtant, toutes les personnes qui y ont joué plus de cinq minutes se contentent à dire qu'il y a plus de bon que de mauvais. D'autant que pour s'éclater avec ce soft, il ne faut rien qu'éventuellement être un crack

Un tourniquet infernal d'où vous tomberez...

... au moins une fois. La preuve !

au jeu. Tout est fait pour que le joueur s'immerge immédiatement grâce à une jouabilité parfaite. Bref, Shadows of the Empire revient sans aucun doute le fond de la trilogie ; les autres n'y résisteront pas non plus, à moins de rester hermétiques par la simplicité de certains décors... quel qu'il en soit, j'attends de pied ferme sa sortie officielle pour vous en dire beaucoup plus.

El Dieu

Shadows of the Empire

date et lieu de sortie	DISPONIBLE USA
éditeur	LUCAS ARTS
textes	ANGLAIS
genre	ACTION

Des niveaux variés. L'univers de Star Wars. Les musiques.

Quelques décors manquent de fioritures.

Gare aux boss de Shadow of the Empire, ils sont sévères. Ici, un des chasseurs de primes qui traquaient Solo dans l'Empire contre-attaque.

LE CATALOGUE GRATUIT 96 PAGES COULEUR EST ARRIVE ! DEMANDEZ-LE PAR TELEPHONE AU 08 36 685 686 OU MINITEL 3615 SCORE GAMES

PARIS - JUSSIEU SEGA/SONY/ATARI 75005 PARIS 01 43 29 59 59
PARIS - JUSSIEU CD-ROM PC & MAC 75005 PARIS 01 46 33 68 68
PARIS ST MICHEL 56 Bd St Michel 75006 PARIS 01 43 25 85 55
PARIS 16ème 75116 PARIS 01 44 05 00 55
ANTONY (92) 92160 ANTONY 01 46 665 666
CRETEIL (94) 94000 CRETEIL 01 49 81 93 93
KREMLIN (94) DE FONTAINEBLEAU 01 43 901 901
PANTIN (93) NATIONALE 3 93500 PANTIN 01 48 441 321
VERSAILLES (78) 78100 VERSAILLES 01 39 50 51 51
CHELLES (77) CHELLES 2 Nationale 34 77508 CHELLES 01 64 26 70 10
ST DENIS (93) 93200 St DENIS 01 42 43 01 01
ST LAZARE 75009 PARIS 01 53 320 320
AULNAY (93) 93606 AULNAY/BOIS 01 48 67 39 39
LA DEFENSE (92) 01 47 73 00 13
COMPIEGNE (60) 60200 COMPIEGNE 03 44 20 52 52
AMIENS (80) 80000 AMIENS 03 22 97 88 88
POITIERS (86) 12 rue Gaston Hulin 86000 POITIERS 05 49 50 58 58
TOULOUSE (31) 31000 TOULOUSE 05 61 216 216

SCORE GAMES

-25F

SUR PRESENTATION DE CE MAGAZINE, SUR NOS JEUX D'OCCASION
(minimum de 300F d'achat, offre non cumulable)

DIE HARD TRILOGY 349F SATURN

FIFA 97 349F SATURN

PROJECT X-2 SATURN

WING COMMANDER 4 PSX

SOUL BLADE PSX

JET RIDERS PSX

CRUSADERS NO REMORSE PSX

2 X-TREME PSX

NHL FACE OFF 97 PSX

DARK FORCES PSX

SAMOURAI SHODOWN PSX

MICROMACHINES 3V PSX

SCORE GAMES, C'EST TOUJOURS LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX VIDEO D'OCCASION EN FRANCE !

MEGADRIVE

CONSOLE MEGADRIVE 1 D'OCCASION + UN PAD + 40FRANCS BONS D'ACHAT	199
CONSOLE MEGADRIVE 2 NEUVE + PAD + 60 F DE BONS D'ACHAT	499
CONSOLE MEGA CD 2 D'OCCASION	299
ADAPTATEUR 32X D'OCCASION	299
PORTABLE COULEUR GAME GEAR	299
ACCESSOIRES MEGADRIVE	
ACTION REPLAY 2 POUR MD	349
ADAPTATEUR DE JEUX UNIVERSEL JAP/US	49
ADAPT. SECTEUR POUR MD/MS/GG	99
JOY ARCADE POWER (SEGA)	149
JOY FIGHTER STICK	99
MANETTE 6 BOUTONS (SEGA)	129
MANETTE QUICKFIRE	59
MANETTE RHINO 6 BOUTONS MD	99
PISTOLET LETHAL ENFORCER	99
QUADRUPLEUR (SEGA)	199
RALLONGE MANETTE (2)	69
JEUX MEGADRIVE NEUFS	
ALIEN 3	199
BUGS BUNNY	399
DESERT STRIKE	129
DISNEY COLLECTION	249
DONALD IN MAUI MALLARD	149
EARTHWORM JIM 2	299
FIFA SOCCER 97	299
INT SUPERSTARS DEELUXE	329
LIGHT CRUSADER	299
LIVRE DE LA JUNGLE (LE)	249
MARSUPILAMI	149
MICRO MACHINES 97 MILITARY	399
NBA LIVE 97	299
NHL 97	299
PINOCCHIO	369
POCAHONTAS	369
SCHTROUMPFS 2 (AUTOUR DU MONDE)	399
SOLEIL	99
SONIC 3D	399
SONIC COMPILATION	199
SPIROU	399
SPOT GOES TO HOLLYWOOD + 6 POGS	249
TINTIN AU TIBET	249
ULTIMATE KOMBAT 3	369

JEUX MEGADRIVE D'OCCASION	
ALADDIN	149
BATMAN FOREVER	169
DEMOLITION MAN	139
DRAGON BALL Z	249
DRAGON S FURY	169
DRAGON'S REVENGE	139
EARTHWORM JIM 1	169
FIFA SOCCER 96	169
GARFIELD	199
INDIANA JONES 3	99
LANDSTALKER	179
LEMMINGS	139
MICKEY & DONALD WORLD OF ILL	139
MICROMACHINES 96	249
SHINING IN THE DARKNESS	239
SONIC & KNUCKLES	139

SUPER NINTENDO

CONSOLE SUPER NINTENDO D'OCCASION + PAD + 40F BONS D'ACHAT	299
CONSOLE SUPER NINTENDO NEUVE + PAD + 60 F DE BONS D'ACHAT	499
ACCESSOIRES SUPER NINTENDO	
ACTION REPLAY 3	349
ADAPTATEUR AD-29 UNIVERSEL	99
MANETTE D'ORIGINE	179
MANETTE DUAL TURBO INFRA ROUGE	199
JEUX SUPER NINTENDO NEUFS	
ALADDIN	249
DOZ 3 ULTIME MENACE	449
CASPER	399
DRAGON BALL Z HYPER DIMENSION	469
DONKEY KONG COUNTRY 3	469
EARTH WORM JIM 2	249
FIFA SOCCER 97	349
MARVEL SUPER HEROES	399
ILLUSION OF TIME + HINT BOOK	299
INT. SUPERSTAR SOCCER 2	449
KILLER INSTINCT	129
LIVRE DE LA JUNGLE (LE)	299
NBA LIVE 97	349
NBA JAM T.E.	149
NHL 97	399
PINOCCHIO	399
PORKY PIG	299
POWER RANGERS «FIGHTING EDIT»	449
PRINCE OF PERSIA 2	399
SCHTROUMPFS 2 (AUTOUR DU MONDE)	349
SECRET OF EVERMORE + LIVRE	399
SECRET OF MANA	449
SIM CITY 2000	449
SPIROU	449
SUPER MARIO ALL SCARS SANS BOITE	199
SUPER MARIO KART	249
SUPER METROID	149
STREET FIGHTER ALPHA 2	469
TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	369
TOY STORY	449
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	349
UNIRALLY	149
WORMS	369
JEUX SUPER NINTENDO D'OCCASION	
ALADDIN	169
BULLS VS BLAZERS	89
COOL SPOT	99
CYBERNATOR	139
DRAGON BALL Z 2	349
DONKEY KONG COUNTRY	169
EARTH WORM JIM	149
EQUINOX	139
GOOF TROOP	99
ILLUSION OF TIME	199
MARIO PAINT	149
MICHAEL JORDAN (CHAOS)	99
MR NUTZ	149
NBA LIVE 95	169
PITFALL	149
SECRET OF MANA	269
SOCCER KID	69
SPECTRE	139
STARWING	49
SUPER MARIO ALL STARS	99
SUPER SOCCER	69
SUPER TURRICAN 2	199
THEME PARK	269
TINTIN AU TIBET	169
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	169
WORLD LEAGUE BASKETBALL	79
ZELDA 3	189
ZOMBIES	139

SATURN

SATURN NEUVE + UN PAD + CD DEMO + 140F EN BONS D'ACHAT	1490
SATURN D'OCCASION + UN PAD + 80F EN BONS D'ACHAT	1090
ACCESSOIRES SATURN	
ACTION REPLAY SATURN	349
ADAPT UNIVERSEL JEUX US/JAP	149
ARCADE RACER (VOLANT)	449
CARTE MPEG + 1CD	1190
MANETTE CONTROL PAD SATURN	169
MANETTE WIRED JOYPAD SAT	69
MEMORY CARD PLUS	299
PISTOLET SAT. ENFORCER	249
RALLONGE MANETTE SATURN	79
NOUVEAUTES SATURN	
SONIC 3D BLAST	369
DAYTONA 2 + ARCADE RACER	499
SEGA EDGE : COMPIL 3 JEUX SEGA	329
TOSHINDEN URA	329
AMOK	329
BUGS TOO	329
DARK SAVIOUR - LANDSTALKER 2	369
DIE HARD ARCADE	369
MANX TT	369
TORICO	229
MASS DESTRUCTION	329
SCORCHER	329
DIE HARD ARCADE	369
SOVIET STRIKE	349
JEUX SATURN NEUFS	
DAYTONA CHAMP.EDIT.	369
DRAGON BALL Z	369
NIGHTS	369
SEGA RALLY	299
STREET RACER	369
TOMB RAIDER	369
ULTIMATE MK3	349
VIRTUA COP 2	369
VIRTUA COP 2 + GUN	469
VIRTUA FIGHTER KIDS	279

JEUX SATURN D'OCCASION	
BUG	269
CLOCKWORK KNIGHT	99
CLOCKWORK KNIGHT 2	229
D	229
DAYTONA USA	99
DISCWORLD	279
EURO 96	129
FIFA 96	149
FIGHTING VIPERS	299
GALACTIC ATTACK	199
GEX	199
GUARDIAN HEROES	199
HANG ON GP 96	199
HORDE (THE)	199
JOHNNY BAZOOKATONE	149
MAGIC CARPET	229
MANOIR DES AMES PERDUES	199
MYSTARIA REALMS OF LORE	169
NBA ACTION	299
NHL ALL STARS HOCKEY	249
OLYMPIC SOCCER	249
PANZER DRAGON 2	269
ROAD RASH	249
ROBOTICA CYBERNATION	129
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	199
SHINING WISDOM	249
SHINOBI-X	169
SHOCKWAVE ASSAULT	249
SKELETON WARRIORS	249
STORY OF THOR 2	299
STRIKER 96	199
THEME PARK	269
TITAN WARS	229
VICTORY BOXING	199
VICTORY GOAL	99
VIRTUA COP	249
VIRTUA FIGHTER	99
VIRTUA FIGHTER 2	279
VIRTUA RACING	169
VIRTUAL HYDLIDE	149
WORLD CUP GOLF	229

SONY PLAYSTATION

PLAYSTATION NEUVE + PAD + 140F BONS D'ACHAT	1440
PLAYSTATION D'OCCASION + PAD + 80F BONS D'ACHAT	1090
ACCESSOIRES PLAYSTATION	
ACTION REPLAY PRO 2	349
PISTOLET PLAYSTATION	269
CARTE MEMOIRE	169
MANETTE CONTROLLER SONY	199
MAN. TURBO + MEMORY CARD	199
MAN. WIRED CONTROLLER PSX	99
VOLANT ACCESS LINE	399
VOLANT + PEDALIER	449
NOUVEAUTES PLAYSTATION	
NBA IN THE ZONE 2	349
TOTAL NBA 97	349
TOBAL N°1	349
LEGACY OF KAIN	399
KING'S FIELD 3	299
PERFECT WEAPON	349
DESTRUCTION DERBY 2	349
JET RIDERS	329
SWAGMAN	369
COOL BOARDERS	349
2XTREME	329
PORSCHE CHALLENGE	369
RIOT	349
ADIDAS POWERSOCCER 2	NEW !
MONSTER TRUCK	349
TEN PIN ALLEY	349
JEUX PLAYSTATION NEUFS	
BURNING ROAD	299
CRASH BANDICOOT	369
CARNAGE HEART	299
DISRUPTOR	349
DRAGON BALL Z 1	329
FIFA 97	349
FIRO & KLAWD	249
IN THE HUNT	349
INTERNATIONAL MOTO X	349
KART DUEL SENNA	349
MYST	349
NAMCO MUSEUM VOL.3	279
NBA JAM EXTREME	329
PANDEMONIUM !	329
RAGE RACER (JAP)	499
SIM CITY 2000	349
SOVIET STRIKE + LIVRET DE COMBAT	399
STREET RACER	249
TEKKEN 2	369
TOBAL N°1 (VERSION FRANCAISE)	349
TOTAL NBA 97	369
TOMB RAIDER	349
TUNNEL B1	329
WARHAMMER	349
JEUX PLAYSTATION D'OCCASION	
ADIDAS POWER SOCCER	269
ASSAULT RIGS	129
CRITICOM	139
CYBER SLED	169
DESTRUCTION DERBY	149
DRAGON BALL Z (JAP)	149
FADE TO BLACK	199
FIFA 96	149
JOHNNY BAZOOKATONE	169
KILEAR THE BLOOD	129
KRAZY IVAN	129
MAGIC CARPET	199
MORTAL KOMBAT TRILOGY	279
NEED FOR SPEED	249
PGA TOUR GOLF 96	249
POWER SERVE	169
RESIDENT EVIL	279
RIDGE RACER	149
REVOLUTION X	199
SAMURAI SHODOWN 3 (JAP)	269
SLAM & JAM 96	99
SOVIET STRIKE	289
SPACE HULK	229
STREET FIGHTER 0 (JAP)	169
TEKKEN	149
THUNDERHAWK 2	149
WIPE OUT	149

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. MARQUES DEPOSEES. PRIX VALABLES EN VPC, DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. NOUS NE POUVONS EN AUCUN CAS ETRE TENU RESPONSABLE DES EVENTUELLES ERREURS DE SAISIE.

COMMANDE EXPRESS : 01 53 320 320 +
MINITEL : 36.15 SCORE GAMES
VPC : 6 RUE D'AMSTERDAM - 75009 PARIS
COMMANDES FAX : 01 53 320 321
NOUVEAU CATALOGUE COULEUR GRATUIT : 08 36 685 686
TRUCS & ASTUCES : 3615 SCORE GAMES
INFORMATIONS & NOUVEAUTÉS : 08 36 685 686
HORAIRES DES MAGASINS : 3615 SCORE GAMES
COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX : 3615 SCORE GAMES

SCORE GAMES VPC - 6 Rue D'Amsterdam - 75009 Paris - Tel : 01 53 320 320 +

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT !

☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville ....
Tel .... Date de naissance ....../....../...... Code Client |_|_|_|_|_|

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT (1 à 4 jeux 30F pour métropole uniquement) CONSOLE 60F				30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque : ☐ Mandat :
☐ Carte Bancaire N° :
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Expire le ....../......
Signature :

LIVRAISON 24H CHRONO

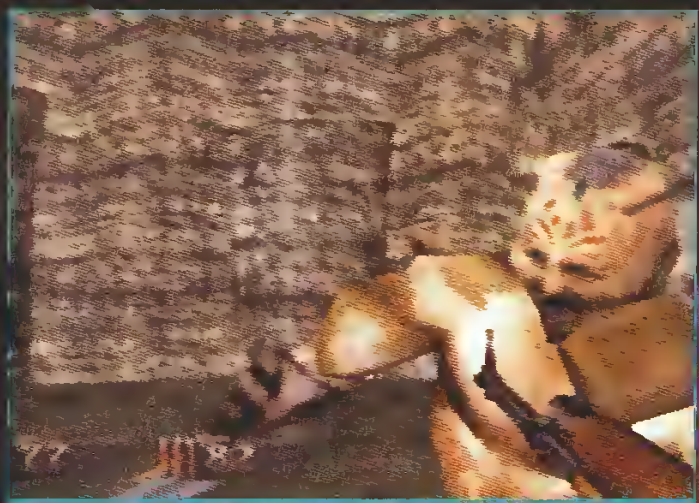
FD 05/97

Over the World

La nouvelle génération de 3D temps réel arrive ! Avec un nouveau mot d'ordre : un univers et des ennemis entièrement en mode 3D temps réel. La particularité de Turok vient de l'utilisation du fameux pad64. Le joystick analogique représente en quelque sorte votre tête. Vous pouvez le tourner dans n'importe quelle direction avec une rapidité et une réalité sanctionnée à Mario 64 !
Par ailleurs, vous pouvez vous diriger au choix, avec le pad à gauche (pour les gauchers) ou encore avec les boutons à droite de la manette. Un petit temps d'adaptation est nécessaire mais une fois les commandes maîtrisées, le jeu devient autrement plus réaliste que Doom — le champ d'action étant assez vaste (on peut escalader certaines falaises, nager, ramper...).

Turok vous met dans la peau d'un indien. Armé d'un simple couteau et d'un arc, vous allez explorer un univers immense, trouver les clés qui permettent d'ouvrir les portes menant à divers mondes. Bien sûr, vous n'êtes pas seul dans cet univers puisque vous rencontrerez bon nombre d'ennemis aussi variés qu'impressionnants. Vos armes évoluent, bien sûr : on en dénombre quatre, allant du fusil à pompe au lance-grenades en passant par le laser, pour lesquelles plusieurs types de munitions existent (flèches explosives, balles explosives...).
Mais le plus impressionnant reste la taille des niveaux : on a rarement vu des mondes aussi vastes. L'alternance de lieux en extérieur et en intérieur est aussi très appréciable. Quant aux astuces, elles font penser à un mélange de Doom et parfois de Dungeon Master (un très vieux jeu de rôle sur ordinateur, sûrement le précurseur des Doom). Le seul bémol : le célèbre le clipping mal-qué par la fameuse astuce du brouillard. Même si tout cela s'intègre parfaitement à l'ambiance du jeu, on ne peut s'empêcher d'être un peu « déçu »,

surtout lorsque le jeu ressemble de très sible de Mario 64 par des graphismes animations de jeu et



Quand les ennemis agonisent, on se croirait dans un bon vieux western spaghetti.

Turok
Nintendo 64

Dans les galeries souterraines, le plan en incrustation s'avère très utile.

Les explosions produisent d'épais nuages de fumée, qui se dissipent ensuite.

La stratégie Acclaim

Incroyable ! Alors que la N64 n'est pas encore arrivée en France, Acclaim a quand même décidé de sortir Turok. La société ayant planifié un lancement mondial de son titre le 4 mars prochain, la France est donc concernée (!). Par conséquent, vous pourrez donc bientôt vous procurer une version « européenne » de Turok dans les boutiques spécialisées. Mais, attention ! Il Nintendo persiste à vouloir sortir une N64 Secam pour la France, cette future de Turok (on rêve) pourrait s'avérer incompatible avec la dite console. Ce n'est qu'une hypothèse... mais be careful !

Perspective

Dans Turok, on peut regarder dans tous les sens. Seule une exploration attentive des lieux vous montrera le chemin et les passages secrets. Alors, soyez vigilant et n'hésitez pas à « zyeuter » partout.

surtout lorsque l'on sait qu'il est possible de faire mieux (il suffit de voir Mario 64). Ce petit défaut est rattrapé par des graphismes splendides, des animations réalistes, un grand plaisir de jeu et une maniabilité excellente.

Leitou

En shootant ce délicieux animal, vous récupérerez des points de vie.

Avec le lance-grenades, vous détruirez même les arbres. Mais attention, il arrive que les grenades rebondissent !

Ce halo bleu est une porte vers un niveau bonus. D'autres sont cachés dans les niveaux.

Le brouillard masque subtilement un clipping qui serait sinon très désagréable.

Souriez, c'est pour Player One !

date et lieu de sortie	SORTIE MONDIALE MARS
éditeur	ACCLAIM
textes	ANGLAIS
genre	DOOM

Un monde énooorme !

Décors et ennemis superbes.

Maniabilité exemplaire.

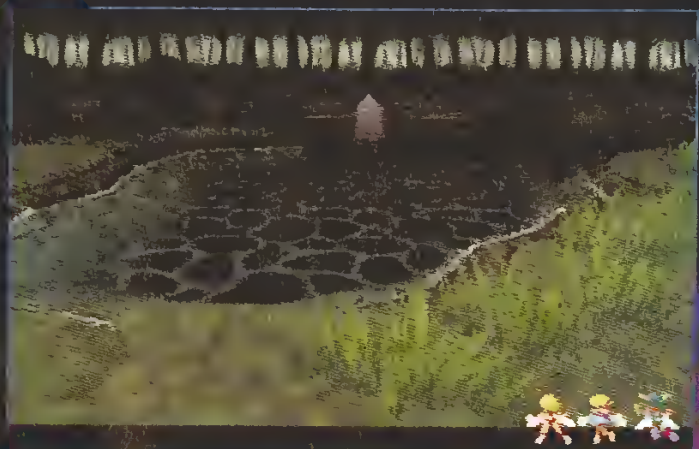
Un clipping certes doux, mais quand même...

Pas de mots de passe ni sauvegarde sur cartouche. Carte mémoire impérative !

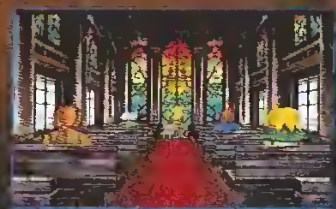
Shining the Holyark

Saturn

Vous incarnez dans cette digne suite de Shining in the Darkness, un aventurier intrépide lancé à la poursuite d'un ninja hors-la-loi, qui se terre dans les mines abandonnées. Accompagné d'une demoiselle et d'un magicien, vous vous apprêtez, après quelques escarmouches avec la malfrette, à mettre le grappin sur le fugitif, quand soudain, un séisme vient vous immobiliser tous le combattants... Que s'est-il passé ? Le décor de présentation revêt mystérieuse devient petit à petit compréhensible. L'archéologue vous y avez sûrement est un cyberscu extraterrestre ! Lorsque vous reprenez conscience, des entités vaguement humanoïdes vous expliquant mentalement qu'elles vont prendre place dans votre corps et dans ceux de deux de vos « amis », qui sont eux morts des suites de leurs blessures. Ayant légèrement perdu la mémoire, vous vous réveillez aux côtés de Melody et Kady le ninja, désormais unis pour la bonne cause. Le magicien qui vous accompagnait est, lui, possédé par une entité maléfique : il prend aussitôt la fuite. Comprenant à peine ce qui vous arrive, vous décidez de poursuivre la quête que les entités vous enjoignent pour sauver votre existence d'un complot qui prend une ampleur du ressort de quelques entités maléfiques... Voilà pour le scénario. Côté réalisation, tout est en vue subjective (à travers les yeux du héros), et je vous laisse deviner la surprise des premières minutes lorsque l'on s'aperçoit que tout est animé de temps réel. Le moteur pensé par le Saturn capable de telles prouesses dans le rendu de mondes en 3D. Des extérieurs magnifiques et riches en couleurs aux décors intérieurs sombres à souhait... on s'y croirait. Lorsque un monstre surgit au détour d'un



Les déplacements en forêt donnent parfois naissance à des scènes d'une étrange beauté graphique. Admirez ce paisible étang.



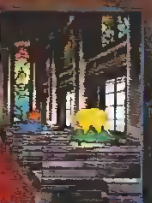
Les lieux saints représentent autant de points de sauvegarde. C'est conventionnel mais instinctif...

De petits êtres féeriques viennent prendre part à l'aventure. Chaque type de fée est en mesure d'affaiblir un style de monstre.

Les combats donnent lieu à des animations sommaires mais explicites. Basso le draconien prépare des pommes-allumettes.

ance à des
paisible étang.

ps réel ! Je ne
capable de telles
lu de mondes en
gnifiques et riches
s et grottes
on s'y croirait.
git au détour d'un

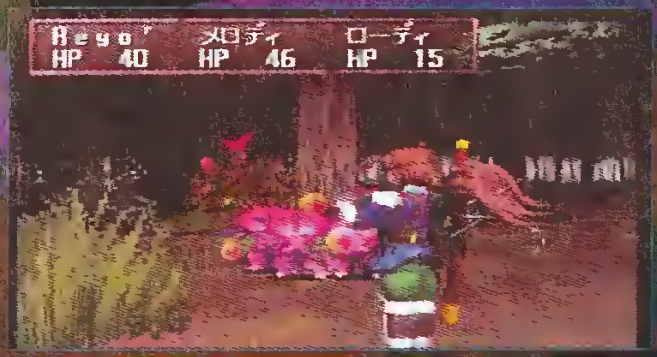


représentent
s de sauve-
nventionnel
ctif.

aires mais
allumettes.

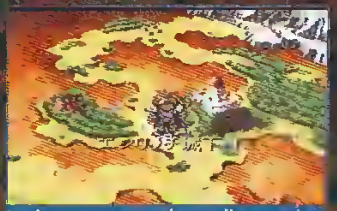
Les sortilèges

De toute beauté, ils permettent de rousir les moustaches ou tentacules des différents monstres, d'invoquer un élémental d'air, d'eau ou de ce que vous voulez, pour faire le ménage. Certains sont visuellement remarquables.



couloir, on se prend à sursauter, puis on reprend ses esprits pour des combats haut en couleurs. Effets magiques ou patate pure et dure, on est vraiment très libre, car les persos ont chacun leur style et s'équipent différemment, emploient des sorts propres à leur classe. Les labyrinthes sont très longs, mais une carte immortalise vos déplacements, rassurez-vous ! Les balades en ville sont d'ailleurs un ravissement pour les yeux. On peut visiter les boutiques, comme celle du forgeron, à qui on confie un morceau de mithril (métal légendaire) pour qu'il en fasse un objet magique...

Voici l'intérieur d'une armurerie où vous ferez vos emplettes. Comme toujours, le matos est indispensable pour progresser.



La carte sur laquelle vous évoluez peut sembler petite, mais elle recèle de nombreux donjons et villages.

Shining the Holyark

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	SONIC
textes	JAPONAIS
genre	RPG 3D

Durée de vie.
Graphismes.
Les petites fées qui vous accompagnent.

Pas de « téléportation intervillages ». (il fallait bien trouver quelque chose !).

Shining the Holyark a vraiment tout pour plaire aux mordus de RPG et d'exploration. Tant il puise dans le meilleur des deux genres avec plein de trouvailles uniques, comme les fées qui vous assistent au début des combats. Si vous ne pouvez pas attendre l'hypothétique sortie officielle, jetez-vous tous le même dessus. Tout est jouable, même sans parler un seul mot de japonais. Un jeu vendeur !

Reyda

Les villes sont elles aussi représentées en 3D, et autorisent les promenades dans les ruelles. Épatant.

Saturn
Terra Phantastica

Les japonais sont des mordus du RPG tactique au point qu'ils en sortent au minimum un par mois. Celui-ci, dernier est signé Sega et tourne bien entendu sur Saturn. Comme son nom le laisse supposer, Terra Phantastica se déroule dans un univers médiéval fantastique qui fait le part belle aux batailles de grande envergure. D'emblée, de très nombreux dialogues situant le contexte qui marque le début de votre quête. Vous jouez le rôle d'une divinité incarnant une guerrière amnésique, qui prend la tête d'une armée constituée de quatre unités. Chacune de ces unités est commandée par un personnage qui jouera un rôle important tout au long de l'intrigue. Avant de maîtriser les subtilités du jeu, vous devrez tester l'une après l'autre la douzaine d'options relatives à la gestion des combats. Les effets étant assez visuels (retraite, changements de formation, etc.), vous saurez être en mesure de les comprendre assez rapidement. Outre les traditionnels potentiels d'attaque, de défense et autres, il vous faudra impérativement tenir compte d'une caractéristique que l'on appelle « l'élan ». Cette valeur symbolise l'état de fraîcheur des troupes, et chaque action coûte un certain nombre de points d'élan. Il va de soit qu'une attaque standard est beaucoup moins fatiguante qu'une charge. Aussi, lorsque les points d'élan approchent du zéro, il convient de laisser se reposer l'unité un tour, au lieu de lui redonner de la vigueur magiquement.

Le déroulement des batailles est représenté en 3D très réussie, tandis que les unités sont symbolisées par des sprites. Lors d'un assaut, l'action passe alors en vue rapprochée et l'on apprécie l'absence de pixelisation lors des mouvements de caméra. Sans être extraordinaire, la réalisation de Terra Phantastica reste très honnête, et l'intérêt que prend ce wargame révélera sans aucun doute le stratège en herbe qui sommeille en vous.

Wolfen

La conquête d'un pays passe par la libération des principales villes et places fortes.

Terra Phantastica

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	SEGA
textes	JAPONAIS
genre	RPG TACTIQUE

Accessible au prix de quelques efforts.
L'aspect tactique.

Les textes (japonais) trop nombreux.

Les boss

Lors des batailles, les troupes ennemies sont commandées par un seul et unique leader. L'affrontement prend fin à la mort de celui-ci, le chef adverse constituant donc votre cible prioritaire.

Les menus des combats reposent sur six options, facilement compréhensibles.

A ce prix là, si t'achètes pas t'assures pas !

Jeux exclusivement Neufs

Club Européen du MULTIMEDIA

La solution pour acheter les Jeux moins cher

01 Adidas Power Soccer Pour PSX
02 Andretti Racing 97 Pour PSX
03 Athlete Kings Pour Saturn
04 Ayrton Senna Pour PSX
05 Battle Arena Toshiden Pour PSX
06 Blam Machine Head Pour PSX et Saturn
07 Blazing Dragons Pour PSX et Saturn
08 Break Point Tennis Pour PSX et Saturn
09 Burning Road Pour PSX
10 Chronicles of the Sword Pour PSX
11 Cyberspeed Pour PSX
12 Daytona USA Pour saturn
13 Destruction Derby 2 Pour PSX
14 Disruptor Pour PSX
15 Doom Pour PSX
16 ESPN Extreme Games Pour PSX
17 Fade to Black Pour PSX
18 Fifa 97 Pour PSX
19 Final Doom Pour PSX
20 Firo and Klawd Pour PSX et Saturn
21 Formula One Pour PSX
22 Gex Pour Saturn
23 Golden Axe Pour Saturn
24 Les Chevaliers de Baph Pour PSX
25 Madden Football 97 Pour PSX et Saturn
26 Magic Carpet Pour PSX et Saturn
27 Mickey Wild Adventure Pour PSX
28 Myst Pour PSX
29 NamcoMuseum Pour PSX
30 Need For Speed Pour PSX et Saturn
31 Olympic Games Pour PSX
32 Pandemonium! Pour PSX
33 Panzer General Pour PSX
34 Penny Racer Pour PSX
35 PGA Tour 97 Pour PSX
36 Philosoma Pour PSX
37 Project X2 Pour PSX et Saturn
38 Raging Skies Pour PSX
39 Resident Evil Pour PSX
40 Ridge Racer Evolution Pour PSX
41 Sampras Extreme Tennis Pour PSX
42 Sega Rally Pour Saturn
43 Star Gladiator Pour PSX
44 Street Fighter Alpha 2 Pour Saturn
45 Tekken 2 Pour PSX
46 Tilt Pour Saturn
47 Time Commando Pour PSX
48 Titan Wars Pour PSX et Saturn
49 Top Gun Pour PSX
50 Total NBA Pour PSX
51 Tunnel B1 Pour PSX et Saturn
52 Virtua Fighter Kids Pour Saturn
53 World Wide Soccer 97 Pour Saturn

Jusqu'à **3 JEUX AU CHOIX 249 F** TTC CHACUN + Frais d'envoi

Au lieu de 379 F*

Et en plus... Un Cadeau de bienvenue !

Ton Cadeau surprise
Si tu réponds dans les 8 jours.

(*) Prix conseillé moyen des Jeux présentés

54 Crash Bandicoot Pour PSX
55 Die Hard Trilogy Pour PSX
56 Soviet Strike Pour PSX
57 Total N° 1 Pour PSX
58 Tomb Raider Pour PSX et Saturn
59 Wipe Out 2097 Pour PSX

Offre valable jusqu'au 30/06/97

Profite de cette offre et bénéficie de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.
- Un Catalogue Magazine Gratuit (jeux, films, CD, Nouveautés...)
- Des CADEAUX, en accumulant des Points fidélité !
- Un Choix Exceptionnel régulièrement réactualisé (plusieurs milliers de titres présentés dans notre Catalogue).
- Toute la gamme française + tous les "hits" Américains !
- Une Garantie "Satisfaction" : chaque Jeu acquis au "Prix Club" Bon n° peut être retourné sur simple demande, dans le mois qui suit, contre remboursement.
- Une livraison encore plus rapide (48 h pour Paris) : commandez par Téléphone, par Internet ou par Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.
- Et bien sûr, tous ces privilèges, tu les gardes juste à condition d'achetes des Jeux, des CD-ROM ou des CD audio, en tant 2 ans, même les moins chers.

PQ0397

BON D'ESSAI GRATUIT

PS14

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPÉEN DU MULTIMÉDIA, 18 Rue d'Enghien BP 804, 75470 Paris Cedex 10

Voici le (les) JEUX que je choisis :

1er	2e	3e
N°	N°	N°

Envoyez moi le (les) Jeu(x) dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mon Cadeau Gratuit. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 Jeux Consoles CD-ROM ou CD au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire le recevoir, je n'aurais rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas de Jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon Catalogue Magazine avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

Je possède une ☐ Saturn ☐ PSX

Je possède également un ordinateur : ☐ PC ☐ MAC

☐ Je choisis 1 JEU, je joins mon règlement de 276,90 F (249 F + 29,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 2 JEUX je joins mon règlement de 527,90 F (498 F + 29,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 3 JEUX, je joins mon règlement de 776,90 F (747 F + 29,90 F de frais d'envoi)

Un Cadeau-Surprise si je réponds sous 8 jours

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Libellé à l'ordre du Club Européen du Multimédia
☐ CB N° _____ Expire le _____

Supplément frais de port : Belgique, Suisse, Luxembourg : 35 F. Dom Tom : 60 F. - Autres pays : nous consulter.
☐ Je désire être livré en express : j'ajoute 20 F

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPÉEN DU MULTIMÉDIA NI DU CLUB EUROPEEN DU CD-ROM

Date _____

(MAJUSCULES SVP) ☐ M ☐ Mme. ☐ Mlle.
Nom _____ Prénom _____
Né(e) le _____ Tél _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____

Signature obligatoire

Pour les mineurs, signé des parents ou tuteur.

Conformément à la loi informatique et liberté vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant, par une interrogation ou ajoute des données à rectifier ou autres, gratuitement vous à notre bulletin. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse ci-dessus.

Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Vous ne pouvez pas accepter de commande sans règlement ou signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout ordre incomplet ou inexact. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 30/06/97

DISPONIBLES : Tous les jeux pour Saturn et PlayStation

PlayStation — SEGA SATURN

Le Club par Minitel et par Téléphone

08·36·67·05·05 — 3615 CECD+

Et par internet : http://www.cdclub.com

Déchire ici

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc. Sega Saturn et le logo Sega Saturn sont des marques commerciales de SEGA Enterprises, Ltd. Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

Killer Instinct Gold

Nintendo 64

Killer Instinct est une série à part dans l'univers très peuplé des jeux de baston. C'est en tout cas le premier du genre à proposer un système d'enchaînements si développé (d'autres préféreront dire alléchant). Cette version Gold reprend la recette à la lettre, et le résultat est impressionnant.

Le jeu nous propose, bien évidemment, tous les personnages de KI 2 arcade. C'est ainsi que l'on est en présence, en plus des personnages connus (Jago, Orchid, Sabrewulf, Gio), Tusk, Kim Wu et Maya. Sachant que Cinder, Thunder et Spinal ne sont fait la malle, on se retrouve donc, cette fois encore, avec un panel de six combattants.

Très difficile à appréhender de prime abord, KI Gold semble résolument « tournicoton ». Il ne l'est pourtant pas tout à fait (quoique...). Un mode Training, très bien conçu, vous autorise à voir ce dont est capable n'importe quel personnage. L'entraîneur vous montre une première fois ce qu'il faut faire (un pouvoir spécial, un Combo, un Combo Breaker...) et vous essayez ensuite à votre tour. C'est clair, il y a le passé et, on y arrive, ce n'est pas un luxe. Vous n'apprenez malheureusement en Training que les mouvements de base. Les enchaînements les plus meurtriers, c'est à vous de les trouver. Le système de Combos est clairement expliqué dans le manuel fourni avec le jeu mais il se révèle d'une complexité affolante. Impossible de jouer à KI Gold en dilettante pour avoir un bon niveau. Il faut s'entraîner des heures et des heures et avoir fait des nuits de plein pour enchaîner les commandes nécessaires. Personnellement, je trouve que le jeu va beaucoup trop vite (la vitesse est modifiable : en Slow c'est acceptable mais en Ultra ça devient du n'importe quoi) et on peut estimer que 30 % de ceux qui vont essayer à ce stade y jouent n'importe comment : Killer Instinct est une notation jouante au bourrinage, alors si on y joue comme on veut, c'est le merd. C'est bourrinage par bourrinage, en tout cas sur le papier, de détente pensée le rendre assez technique. J'avoue avoir été incapable de mettre le nuport dentre eux à exécution. Un tête à réserver aux initiés, donc, et seulement à ceux-là. Les autres ne suivront pas.

Chris

Le mode Training vous aide en affichant toutes les commandes nécessaires à l'écran. Très pratique.

Killer Instinct Gold

date et lieu de sortie	DISPO USA
éditeur	RARE
textes	ANGLAIS
genre	COMBAT

Une conversion de l'arcade réussie (quoiqu'un chouïa moins belle).

Le mode Training.

Il faut vraiment être doué et motivé pour jouer correctement. A éviter si vous n'êtes pas fan absolu.

Le Combo Breaker doit être exécuté rapidement à certains moments bien précis. Difficile mais faisable.

Certains Finish Moves peuvent être invoqués, à la Mortal Kombat. Ici Maya fait tomber un éléphant (!) sur Jago.

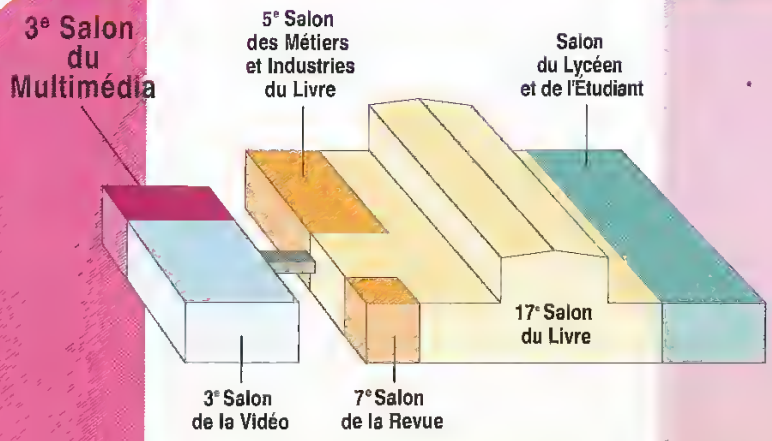
Le zoom est vraiment bien géré dans KI Gold. La vue caméra se rapproche ou s'éloigne à une vitesse ahurissante.

3ème Salon du Multimédia et de l'Édition Électronique

12 - 16 Mars 97

Paris • Porte de Versailles

Lundi 17 Mars : Journée Professionnelle



Renseignements :
Salon du Multimedia • REED-OIP
11, Rue du Colonel Pierre Avia
B P. 571 • 75726 Paris Cedex 15
Renseignements par téléphone :
08 36 68 00 51 (2,23 F h.t./min.)
Minitel . 3616 code . Salons*Livre
(1,29 F h t /min.)
e-mail : livre@oip-reed.fr

Ça a l'aspect de NBA Jam, ça a la couleur de NBA Jam, c'est différent comme NBA Jam... mais ce n'est pas NBA Jam ! Puisque NBA Hang Time, cet, comme le titre l'indique, tiré d'un jeu vidéo d'arcade. Les parties se déroulent en 2 contre 2 (4 joueurs humains peuvent y prendre part), et vous avez le choix entre les 29 équipes officielles de la NBA. Le principe de la touche turbo, également repris, permet d'exécuter des dunks plus ou moins spectaculaires en fonction des capacités du perso. Toutefois, les dunks en question ne sont pas aussi surréalistes que dans NBA Jam. Par ailleurs, la possibilité vous est offerte de créer votre propre perso et de le personnaliser en le nommant, en réglant ses capacités dans différentes catégories (vitesse, rebonds, dunks, etc.), et en lui choisissant une tête parmi les 12 disponibles. Celui-ci, de joueur classique, mi-ou blanc, aux allures les plus folles avec une tête de poule, de vache, de clown, de martien, de pingouin, de mickey... et j'en passe ! Jouer avec un basketteur « customisé » renforce l'intérêt du titre car ce type de joueur présente des caractéristiques que les persos classiques n'ont pas (appelés à juste titre privilège).

Le menu Create Player vous permet d'arborer une tête pour le moins loufoque — les délires les plus fous sont permis !

Même si vos aptitudes sont faibles au début, ne vous inquiétez pas, elles augmenteront au fur et à mesure que vous gagnerez en expérience.
À l'écran de présentation du match, chaque équipe peut rentrer des chiffres. Et si vous tombez sur une combination, vous activerez alors un code secret qui influe sur le jeu. Vous pourrez ainsi obtenir le turbo infini, le « Max Steal », etc.

NBA Hang Time

date et lieu de sortie
DISPONIBLE USA
éditeur
MIDWAY
textes
ANGLAIS
genre
BASKET ARCADE
Les codes secrets. Le fun. Le jeu à quatre.
C'est pompé !

NBA Hang Time

Nintendo 64

Techniquement, les graphismes sont un poil plus fins que ceux de NBA Jam Extreme sur PlayStation, mais n'oublions pas que nous sommes sur une 64 bits. En résumé, NBA Hang Time est un jeu de basket arcade pas trop mal réalisé, mais il est, surtout, le premier à sortir sur ce support.

Chon

Même s'ils ne sont pas aussi hallucinants que dans NBA Jam, les dunks que vous pouvez réaliser sont spectaculaires...

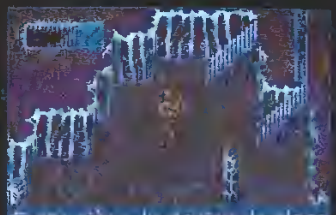
Vous avez la possibilité d'effectuer des Alley Oops, en passant la balle à votre partenaire lorsque celui-ci est en l'air et cligno-te.

Tengaimakyo The Apocalypse IV

Saturn

Dans la plus pure lignée de ses prédécesseurs, ce quatrième Tengaimakyo est une réussite, un RPG extrêmement accrocheur. Après Jiraya, Manjimaru, Kabuki Danjuroh, Namida, vous incarnez dans cette longue aventure, Kaijin, jeune chasseur de monstres initié par le vieil indien Kid Ceer. L'action vous mène aux quatre coins d'une Amérique post-apocalyptique, où la population de monstres se fait de plus en plus menaçante pour le jeune novice. Heureusement, vous n'êtes pas tout seul : à nos côtés, nos autres héros vous prêtent main forte, ainsi que des personnages à nom « joueurs » qui font ressurgir le passé de Kaijin, en tremblant la jeune Yumémi. Le scénario est prévisible mais prenant, l'aventure un tantinet trop linéaire, mais ponctuée de séquences animées de qualité... supérieure. L'interface est, hélas, limitée au strict nécessaire et dépourvue d'icônes, mais on s'accoutume très vite. Et on en vient à rêver au jour où on finira le second CD de cette interminable mais passionnante aventure. Rien qu'en contemplant les photos du premier continent, l'Alaska, je suis sûr que vous êtes titillé par un petit voyage au cœur de la réalité et récurrente lutte manichéenne, qui constitue le moment fort de ce Tengaimakyo.

Kaijin


Cette pièce du monstre de glace où les parois « pétillent » m'a rendu à moitié fou. Il vous faut être très patient.

Mignon ce petit intérieur ! Ça a l'air minuscule, un igloo, mais... Suiyo, l'accoliste, est au côté de Kaijin.

Tengaimakyo The Apocalypse IV

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	HUDSON
textes	JAPONAIS
genre	RPG CLASSIQUE

La durée de vie (2 CD !).
Les mini-jeux (casinos et autres).
Les musiques sublimes par l'orchestre philharmonique de Varsovie !

Graphismes parfois décevants.
Interface indigente.
La linéarité.

Combats en plein écran !

Lors des rencontres avec les monstres, le plein écran en « juste » prend mal. Certaines de ces sombres créatures sont mal animées mais cela ne gâte en rien l'ambiance. Sachez aussi que quelques monstres restent invincibles tant qu'vous n'avez pas trouvé d'objet à la hauteur. Enfin, le plus impressionnant, sans doute, reste le combat contre Hazard, le dernier boss, qui perd son apparence humaine à chaque blessure...

Over the World

Raystorm

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
TAITO
textes
ANGLAIS / JAPONAIS
genre
SHOOT MOI ÇA !

Graphismes époustouflants.

Fidèle à l'arcade.

Des tas d'options bien pensées.

Léger ralentissement à deux.

Pas de changement de tir en cours de partie (selon Bubu...).

Rare dans salles d'arcade depuis sa sortie cet été, Raystorm est le jeu de tir le plus puissant de la galaxie. Tout — vos décors aux ennemis — est réalisé en polygones, faisant de ce jeu le plus beau jamais réalisé. Les effets graphiques sont somptueux, les lasers percutants, les musiques swinguent (vous avez le choix entre deux mix différents pour le bonus final) et la maniabilité joue la carte de la perfection. La nouveauté vient du système de verrouillage des adversaires qui permet de se débarrasser d'un grand nombre de gêneurs en un seul clic.

Le champ d'astéroïdes vous en met plein la vue : inutile de tirer sur les plus gros, ils sont indestructibles. Dodge !

Raystorm
PlayStation

Deux vaisseaux sont proposés : l'un basique avec les armes de base pour les débutants ; et l'autre plus technique dont toute la subtilité réside dans la capacité à verrouiller et griller seize adversaires simultanément. Les véhicules peuvent être améliorés grâce aux classiques options que vous arracherez aux ennemis descendus... Une fois ces deux vaisseaux maîtrisés et le mode Arcade terminé, le mode Extra vous invite à parcourir un itinéraire un peu relaché, mais avec des effets graphiques inédits — rien que pour vos yeux ! Non content d'offrir un challenge à la hauteur, les gars de chez Taito ont concocté un menu d'options qui permet même de régler la difficulté niveau par niveau !

On tiens tout de suite le travail bien fait. Point bleu players, y'a pas grand-chose : s'il vous faut un seul shoot them up, c'est Raystorm. Capice ?

Rayla

Vous ne serez pas déçu par l'aspect visuel de ce jeu. La 3D offre un rendu graphique époustouflant, notamment lors de cette scène où votre vaisseau plonge vers le fond du décor

Les boss

Ils sont cinq, pas beaux, balancent des grosses mifoles : ce sont des boss comme on les aime ! Notez que certains d'entre eux sont vraiment trop difficiles à vaincre, seul si vous vous appelez Wonder. Tant mieux pour la durée de vie.

Grâce à la fonction Lockon, le verrouillage des cibles, judicieusement utilisé, permet de faire « péter » les scores en plus d'augmenter votre jauge de mégabombe.

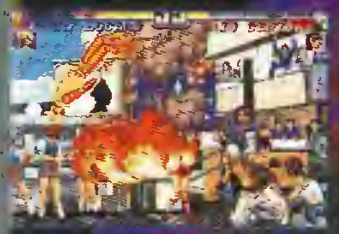
Over the World

King of Fighters '96

machine
SATURN
éditeur
SNK
texte
ANGLAIS

Et une nouvelle conversion Neo Geo, une ! Utilisant la fameuse cartouche mémoire qui a déjà servi aux conversions de KOF 95 et Samurai 3, ce KOF 96 se révèle fidèle à l'original. Ayant très peu joué à la version Neo Geo, c'est dans l'idée présomptueuse que j'ai pu m'essayer à cette version, où, quoique déçu par la plupart des musiques assez peu

réussies, je dois avouer que, finalement, j'ai été agréablement surpris. Kayo semble plus réservé et sûrement que cette version est moins bonne que l'arcade. Eh, peut-être... Mais les mêmes



si on se retrouve devant le même problème à chaque conversion : il faut avoir joué comme un fou à l'arcade sur Neo Geo pour se rendre compte des infimes changements de qualité. C'est évident, surtout lorsque le jeu sort plusieurs mois après, ou qu'il s'agit, ce KOF 96 ne semble vraiment pas bâclé. Ceux qui l'attendent sur Saturn peuvent, à mon avis, se laisser tenter.

Chris

Fatal Fury Real Bout

machine
PLAYSTATION
éditeur
SNK
texte
ANGLAIS

Dans la grande série des adaptations tardives qui font pourtant toujours plaisir, voici Ladies & Gentlemen, FF Real Bout. Le jeu reprend exactement

les possibilités et les options de la version originale sur Neo Geo. Pas de surprise, donc. Les seize personnages répondent présents et le fond du jeu reste similaire (système d'enchaînement simple, super attaques, possibilité de se déplacer vers le fond au moment du décor, etc.). Il n'y a d'ailleurs rien de spécial à signaler concernant cette conversion si ce n'est que l'animation des personnages semble moins détaillée. La

Neo Geo touche à sa fin, donc, ce mois, tous ceux qui ne se sont pas essayés à la version originale devraient tout de même apprécier cette mouture... avec beaucoup de retard.

Chris

AMIE LE PRO. ☎ 01 43 57 96 27
11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)
LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS
AMIE VOUS EN DONNE PLUS !!!
ECHANGEZ VOS JEUX
JEU OCCAS ajoutez 50F POUR 1 JEU DE MEME VALEUR
JEU NEUF ajoutez 150F + 1 JEU OCCAS A 300 F

SATURN occas (garantie 6 mois) 1190 F

99 F	149 F	190 F	190 F	249 F	300 F
ASTAL (JAP)	BLUE SEED (JAP)	BUG	EARTHWORM JIM II (US)	DRAGON BALL Z II (JAP)	ALIEN TRILOGY
BATTLE MONSTER (JAP)	CYBER SPEED WAY	COLLEGE SLAM (US)	F1 CHALLENGE	FATAL FURY III	ATLETE KING (VF)
CLOCKWORK NIGHT	FIFA 96	CLOCKWORK NIGHT II	F1 LIVES INFORMATION	JACK IS BACK	DAYTONA II
DARK LEGEND (JAP)	GALAXY FIGHT (JAP)	DARIUS GAIDEN (JAP)	LA HORDE	LINKLE LIVER STORY (JAP)	EXHUMED
DAYTONA	HANG ON GP 95 (JAP)	EURO 96	MAGIC CARPET	MEGAMAN X (JAP)	FIGHTING VIPER
GALE RACER (JAP)	HI OCTANE	FIFA 96	MORTAL KOMBAT II	MYSTERIA	LOADED
GOTHA (JAP)	OFF WORLD	GALACTIC ATTACK	NHL ALL STAR	PANZER DRAGOR II	NBA JAM EXTREME
HAND DRIVING	ROBOTICA	GOLDEN AXE	NIGHT (JAP)	RAYMAN	NEED FOR SPEED
PANZER DRAGON (JAP)	STEAM GEAR MASH	JOHNY BAZOOKATONE	SEGA RALLY	SHINING WISDOMN	NIGHT WARRIOR
SHINOBI DEN (JAP)	STREET FIGHTER ZERO (JAP)	MANOIR DES AMES	SEGA RALLY (US)	SLAM & JAM 96	ROAD RASH
SLAM DUNK (JAP)	TOSHINDEN S (JAP)	MYST	SIM CITY	STREET FIGHTER ALPHA	SONIC WINGS SPECIAL
STREET II MOVIES	VICTORY BOXING	SHELL SHOCK	TOSHINDEN S	VECTRA COP	STORY OF THOR (VF)
VICTORY GOAL	VIRTUA WORLDE	STORY OF THOR (JAP)	TOSHINDE URA (JAP)	VIRTUA FIGHTER II	TOMB RAIDER
VIRTUA FIGHTER	VIRTUA RACING	THE O	WINGS ARMS	VIRTUA OPEN TENNIS	WORLD WIDE SOCCER 97
		THUNDER HAWK II	X MEN (JAP)	X MEN	
				WIPE OUT	

JEUX NEUFS SATURN
○ ALIEN TRILOGY ○ ATLETE KING ○ BLAZING DRAGON ○ CASPER ○ COMMAND & CONQUER ○ DAYTONA REMIX ○ DIE HARD ○ DOOM ○ EXHUMED ○ FIFA 97 ○ FIGHTING VIPERS ○ MAN XTE ○ PGA TOUR 97 ○ SONIC EXTREME ○ STORY OF THOR II ○ STREET FIGHTER ALPHA II ○ TOMB RAIDER ○ VIRTUA CUP II ○ VIRTUA ON

PSX occas (garantie 6 mois) FR 1190 F JAP 1390 F

149 F	149 F	190 F	190 F	249 F	300 F
ACTUA SOCCER (VF)	KILEAK BLOOD VF	ARC THE LAD	PGA TOUR 96 (VF)	ADIDAS POWER SOCCER (VF)	ANDRETH RACING
AIR COMBAT VF	CRAZY BRAN VF	ALIEN TRILOGY (VF)	POWER SERVE	DRAGON BALL Z	BLAZING DRAGON
ASSAULT RIGS (VF)	LOVE SIMULATOR (VF)	DESCENT (VF)	RAIDEN 2 VF	FINAL DOOM	BURNING ROAD (VF)
CRIME CRACKERS	MAGIC CARPET (VF)	DOOM VF	RAYMAN VF	NEED FOR SPEED	CASPER (VF)
CYBER SLEED VF	MORTAL KOMBAT 3 VF	ESPN (VF)	RIDGE REVOLUTION JAP	PHILOSOMA	CRASH BANDICOOT (VF)
DEFLUIN (VF)	NBA JAM TE VF	EXTREME PINBALL VF	STREET FIGHTER ZERO	RACING SKIES	FORMULA ONE
DESTRUCTION DERBY VF	NOVASTORM VF	FADE TO BLACK	STREET FIGHTER ALPHA (VF)	RESIDENT EVIL	MADDEN 97 (VF)
DISCWORLD VF	RAPID RELOAD (VF)	GUNSHIP 2000 (VF)	SLAM & JAM 96 (VF)	RETURN FIRE	MOTOR TOONS II (VF)
FIFA 96 VF	RIDGE RACER VF	IMPACT RACING (VF)	SPACE HULK	RIDGE REVOLUTION	NBA JAM EXTREME
GOAL STORM (VF)	STRIKER 96 VF	IN THE ZONE VF	TOTAL NBA 96 (VF)	ROAD RASH	PGA TOUR GOLF 97 (VF)
GUNDAM	TOSHINDEN VF	JAPAN IS BACK (VF)	TOSHINDEN II	TIME COMMANDO	PANDEMONIUM
GUNNER HEAVEN	TOTAL ECLIPSE VF	NHL FACE OFF (VF)	TWISTED METAL VF	TRACK & FIELD (VF)	PETE SAMPRAS
HI OCTANE VF	WIPE OUT VF	OLYMPIC GAMES	WWF	TRUE PINBALL	PENNY RACER
IGNIT BAZOOKATONE (VF)	ZERO DIVIDE	PSYBADUS (VF)	WING COMMANDER III (VF)	TURNEL R)	TEKKEN II
JUPITER STRIKE (VF)				TOP GUN	WIPE OUT 2097 (VF)

JEUX NEUFS PLAYSTATION
○ BLAZING DRAGON ○ BURNING ROAD ○ CASPER ○ COOL SPOT ○ CRASH BANDICOOT ○ DESTRUCTION DERBY II ○ DIE HARD ○ FIFA 97 ○ FORMULA ONE ○ MOTOR TOONS II ○ NBA LIVES 97 ○ NHL 97 ○ PANDEMONIUM ○ PETE SAMPRAS ○ PROJECT X II ○ SOVIET STRIKE ○ STAR GLADIATOR ○ TEKKEN II ○ TOMB RAIDER ○ X-COM II

MEGADRIVE occas (garantie 6 mois) 349 F

75 F	75 F	75 F	100 F	100 F	100 F
ALISIA DRAGON	FORGOTTEN WORLD	LAST BATTLE	ALIEN III	ECCO DOLPHIN	SPLATTER HOUSE II
ARNOLD PALMER	GOLDENAXE	SHADOWN THE BEAST	ATOMIC RUNNER	F22	SONIC II
BANDOZA BROS	HYBRIDES	SPACE HARRIER II	BLOOD SHOT	GRAND SLAM	TEAM USA
CHAKAN	JAME POND II	STRIDER	BOB	JURASSIEN PARK	TWIN HAWK
CYBER BALL	JOHN MADDEN II	TALESPIN	BUSSY	MINTANI LEAGUE FOOT	ULTIMATE SOCCER
FATAL LABYRINTHE	JORDAN & BIRD	VIRTUA SIMULIDE	HULL BLAZER	MEGALOMANIA	WORLD CUP 94
FATAL REWIND	RIO LAMBELION	WORLD CUP ITALIA	DRACULA	NTA JAM	XENON II

150 F	150 F	150 F	200 F	200 F	250 F
ALADDIN	HAUNTING	SHAQ FU	ATP	LES SCHTROUMPFS	FIFA 98
ALIEN SOLDIER	JAMES POND III	SONIC SHINBALL	BONKER'S	NBA LIVES 95	LIGHT CRUSADER
ASTERIX	MADDEN 94	STREET FIGHTER II	DAFFY DUCK	ROBOCOP & TERMINATOR	NBA LIVES 96
BLOOD SHOT	MORTAL KOMBAT II	STREET OF RAGE II	DRAGON FURY	SONIC IV	PETE SAMPRAS 96
DUNGEON & DRAGON	MR NUTZ	SUPERMANIA	FIFA 95	PETE SAMPRAS	RED ZONE
DYNAMIT HEADY	NBA ACTION 95	TITI & GROS MINET	IMG TENNIS	PRIMAL RAGE	SKIDMARKS
ECCO DOLPHIN II	PAGE MASTER	THUNDER FORCE IV	JUNGLE STRIKE	TAZMANIA II	SOLEIL
FIFA SOCCER	PIT FALL	TORTUE FIGHTER	JUDGE DREDD	X-MEN	URBAN STRIKE
FLASHBACK	PGG				

AMIE RACHETE AU COMPTANT : ORDINATEURS - CONSOLES PERIPHERIQUES - CARTOUCHES LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES

NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC.
RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX !

SUPER NINTENDO occas (garantie 6 mois) 390 F

100 F	150 F	150 F	150 F
BASKLEY SHUT & JAM	ADAMS FAMILY II	BUBSY	FIFA SOCCER
DRAGEUSA	CASTELVANIA IV	KID CLOWN	MEGADRIVE DRAG
JURASSICK PARK	DRAGON	MARIO ALL STAR	MISTIO QUEST
NCAA	LOST VIKING	LEGNEO	NBA 95
STARWARS	MICHAEL JORDAN	SHQ FU	NAMAS 1/2 II
STARWING	STREET F I TURBO	WORLD CUP 94	STARGATE
TECHO NIJA	TWINBEE	YOUNG MERLIN	STUNT RACE
			WARIO WOOD

200 F	200 F	250 F	300 F
ACTRAISER II	ASTRO BOGO	BLACK FIDRINE	DOOM
BO KID	DONKEY KONG	FLINGSTONE	DRAGON BALLE Z II
BOMBER MAN II	EARTH WORM JIM	JUDGE DREDD	MEGAMAN X II
DOEMON FIGHT II	FATAL FURY SPECIAL	KILLER INSTINCT	SECRET OF MANA
MORTAL KOMBAT II	HIBERNE'S	PAC IN TIME	TINTIN
SUPER METROID	SAMOURAI SHODOWN	PUCKY NOCKY II	TURBO TOONS
YOSHI COOKIES	SPARSTER	SOCCER SHOOT OUT	X MEN

A RETOURNER A : AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS
Nom ...
Prénom ...
Adresse ...
Code postal ...
Ville ...
Ma console ...
Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables
Jeux dans la limite des stocks disponibles
○ J'achète Noircissez ● le jeu que vous désirez
○ J'échange Noircissez ● le jeu que vous délaissez
Mettre une croix ○ pour le jeu que vous donnez. Découper cette liste, nous vous en enverrons une plus complète par retour du courrier
Jeux 30 F Console 60 F Contre remboursement 80 F
○ CHEQUE ○ CCP ○ CARTE BLEUE Date d'expiration ...
Date Signature
PLAYER 03/97

complétez votre collection !

62 mars 96
Dossiers : Dragon Ball et RPG
Tests : J. Bazookatone, La Horde Descoint, Gex, Fatal Fury Real Bout, Breath of Fire 2, Actua Golf, Worms...
OTW : Toy Story, Horned Owl, Floating Runner, SideWinder, Guardian Heroes, Genso Suikoden...
Plans et Astuces : Virtua Fighter 2.
Cadeau : Manga Player Digest

63 avril 96
Dossiers : Les coups de jarnaque, Jouer à plusieurs
Tests : Toy Story, Panzer General PSX, Wing Commander III PSX, The Need for Speed PSX, Magic Carpet PSX/Saturn...
OTW : Super Mario RPG SFC, Bahamut Lagoon SFC, Vampire Hunter Saturn, Alone 2 Saturn...
Plans et Astuces : Mystaria (1)
Cadeau : NBA Basketball Cards

64 mai 96
Dossier : Spécial Foot
Tests : SF Alpha, Panzer Dragoon Zwei, Kirby Dream Course, Night Warriors, Ridge Racer Revolution, Tintin au Tibet, Adventure of Lolo 2.
OTW : Tekken 2, Lode Runner, King of Fighters '95, DBZ Hyper Dimension, Choro Q, Dragon Force.
Plans et Astuces : Mystaria (2).
Cadeau : autocollants Sony

65 juin 96
Dossier : Formes pour jouer, Spécial salon E3
Tests : Fade to Black PS, Art of Fighting 3, Starfighter 3000, Big Hurt Baseball...
OTW : Jumping Flash 2, Le trésor secret de Ludra, Thor, Le Miracle de Saint Ermos, Don Pachi...
Plans et Astuces : Mystaria (fin)

66 juillet/août 96
Dossier : JO
Tests : Track and Field, Resident Evil, Battle Arena Toshinden 2, Aquanaut's Holiday
OTW : Motor Toon GP 2, Sword and Sorcery, Dragon Ball Z, Iron Storm, Skeleton Warriors...
Plans et Astuces : Spécial Baston
Cadeau : Manga Player Digest

67 septembre 96
Dossier : Plate-forme 3D
Tests : Formula One, Time Commando, Gungriffon, Athlete Kings, Casper, Maui Mallard, The Web, NBA Action...
OTW : Pilotwings 64, Virtua Fighter Kids, Bomberman, Tobal n°1, Strikers 1945...
Plans et Astuces : Resident Evil.
Cadeau : Carte Dragon Ball Chromium.

68 octobre 96
Dossier : Exclusif Formula One, Reportage Arcade Japon
Tests : Tekken 2, Burning Road, WipeOut 2097, Die Hard Trilogy, VF Kids, Supersonic Racers, Myst, Final Doom...
OTW : Dark Savior, SF Zero 2, Lufia II, Over Blood...
Plans et Astuces : Blazing Dragons (1re partie).
Cadeau : Stickers Manga

69 novembre 96
Dossier : Dragon Ball Z 2, le film.
Tests : Crash Bandicoot, Tomb Raider, Star Gladiator, KOF 96...
OTW : Wave Race 64, Smash Court Tennis, Sonic Kart Duel, Fatal Fury Real Bout...
Plans et Astuces : Blazing Dragons (2e partie), Time Commando (1re partie)
Cadeau : 1 règle Crash bandicoot, les Foot Cards 97, les Stickers WipeOut 2097

70 décembre 96
Dossiers : Doom-like, Pandemonium.
Tests : NBA Jam Extreme, DD 2, Command & Conquer, SF Alpha 2, ISS de Lure, Fifa 97...
OTW : Vandal Hearts, Riglord Saga 2, Lunar Arc the Lad II, Samurai Spirits III, Langrisser III...
Plans et Astuces : Time Commando (2e partie)
Cadeaux : 1 tatouage NBA Jam Extreme, des basketball Cards

71 janvier 97
Dossier : Tobal n°1
Tests : Donkey Kong Country 3, Samurai Shodown IV, NBA Live 97, Command & Conquer, Tilt !, Hyper Tennis...
OTW : Rage Racer, Crus'n USA, Super Puzzle Fighter II X, Rurouni Kenshin...
Plans et Astuces : Tomb Raider
Cadeaux : 1 stylo ISS Deluxe

72 février 97
Dossier : Aventure
Tests : Cool Boarders, NBA in the Zone 2, Ten Pin Alley, Twisted Metal 2...
OTW : Battle Arena Toshinden 3, J. League Perfect Striker, Mario Kart 64, Soul Edge, Fighters Megamix, Bastard, Mortal Kombat Trilogy, Rockman 8...
Plans et Astuces : Tomb Raider

Hors-série n°5
Les jeux PlayStation, octobre/novembre 95, un magazine + 1 K7 vidéo
Dossiers : Spécial Japon, Interviews exclusives de Ken Kutaragi et des principaux créateurs de jeux.
Tests : Ridge Racer, Battle Arena Toshinden, Wipe Out, Rayman, Destruction Derby, Jumping Flash...
La K7 vidéo : extraits de jeux, clips musicaux, images de synthèse...

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à : *Bii* - Anciens numéros PO - BP4 - 60700 Sacy-le-Grand
Tél. : 03 44 69 26 26.

❑ **Oui !** Je souhaite recevoir le(s) numéro(s) de *Player One* suivant(s). J'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro (16 F pour le hors-série).
Je joins un chèque de ... F à l'ordre de Média Système Édition ou ... Crédits Player *.

	Prix par exemplaire	Qté	Total
24 25 26 27 28 29 30 32 33 36 37 38 39 40 — ***Attention ! Les numéros 1 à 23, 31, 34, 35 et 53 sont épuisés.***	35 F (28 F + 7 F)		
41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51	37 F (30 F + 7 F)		
52 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72	39 F (32 F + 7 F)		
Hors-série n°5	51 F (35 F + 16 F)		

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal : **Ville :**

Signature obligatoire*
***des parents pour les mineurs**

TESTS

Encore plus d'images, des séquences détaillées et commentées. Des points particuliers mis en valeur, des niveaux de lecture différents et deux codes couleur (l'un pour la marque, l'autre pour les notes). Tout ça pour vous permettre d'apprécier encore plus les tests de Player One.

TOUS LES JEUX TESTÉS

Super Nintendo

The Lost Vikings 2 89

PlayStation

La Cité des enfants perdus 66
The Lost Vikings 2 68
Space Jam 70
ISS Deluxe 78
Player Manager 80
NHL Face Off 82
Virtual Pool 84
Contra 86
The Crow City of Angels 88
Jet Rider 89

Saturn

Die Hard Arcade 64
The Lost Vikings 2 68
The Crow City of Angels 88
Andretti Racing 88
Die Hard Trilogy 89

LES TESTS DÉCODÉS

Type de console

Nom du jeu testé
Il est dans la couleur de la note obtenue

Introduction
Un bref aperçu du jeu pour vous mettre en appétit. Le bandeau est dans la couleur de la marque

Encadré texte
Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

Séquences
Elles vous permettent de découvrir des personnages, des boss, des armes... Cet espace peut être occupé par un plan

Notation détaillée
Le jeu en quatre points de vue commentés et notés

Données techniques

Note
50-59 % = sans intérêt
60-69 % = jeu moyen
70-79 % = jeu correct
80-89 % = bon jeu
90-98 % = jeu excellent
99-100 % = jeu mythique !

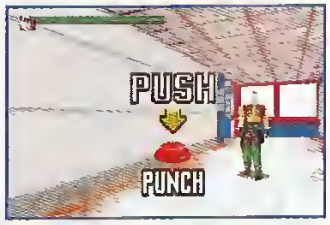
Barème de prix des jeux
A moins de 149 F
B de 150 à 249 F
C de 250 à 349 F
D de 350 à 449 F
E de 450 F à 549 F
F plus de 550 F

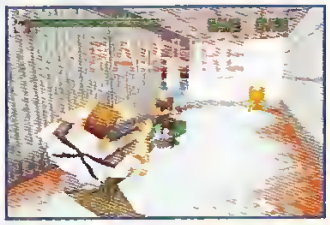
Résumé
Pour vous faire une idée du jeu en un coup d'œil. C'est le premier niveau de lecture avec l'intro et les notes

DIE HARD ARCADE

Saturn

Alors que les jeux de baston sur 32 bits se sont immédiatement mis à la 3D, les beat them up faisaient office de parents pauvres. Sega vient rétablir les choses et convertit sur Saturn une de ses bornes d'arcade.





SUCCESS STORY

Entre deux bastons, nos héros foncent à travers les couloirs d'un building pour affronter ennemis et obstacles. Il faudra appuyer sur le bon bouton au bon moment pour éviter un accident ou une baston. Ces scènes, simples, présentent un caractère cinématographique indéniables : mouvements de caméra, gros plans, replays, etc.

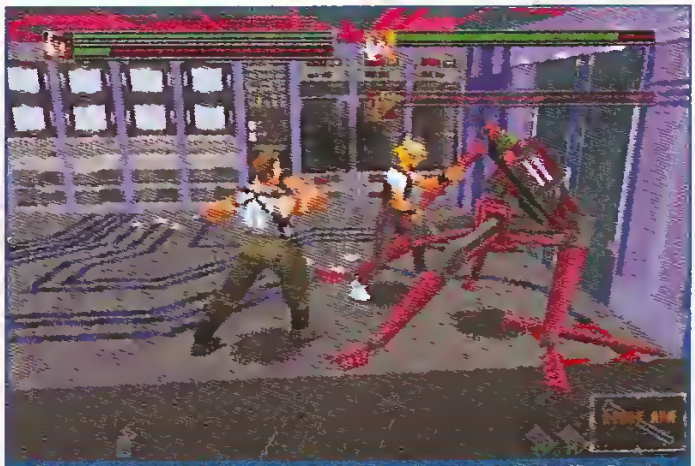
Si vous croyez connaître le scénario de ce jeu parce que vous avez vu Die Hard au cinéma, vous avez tout faux ! Car même si son histoire a un lointain rapport avec celle du film (pour plus d'explications, lisez l'encadré ci-contre), les protagonistes ne sont pas les mêmes. Ici, la fille du « président » fait partie des otages et le flic qui se retrouve piégé dans le building n'a pas grand-chose de Bruce Willis ! De plus, il est accompagné d'une collègue...

VIRTUA FEINTEUR

Ceux qui pensent que les beat them up sont des jeux de baston bourrins sont à côté de la plaque, et Die Hard Arcade va b
les idées en
un genre d
simplement
technique
d'actions.
des niveaux
simples rin
plistes, Die
them up le
Les héros
de coups, d
Virtua Fight
la vulgaire

Le piège...

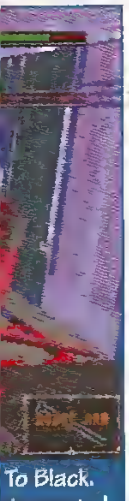
Ainsi, ce jeu s'appelle Die Hard (Arcade) — c'est-à-dire Piège de cristal — alors qu'il n'a rien à voir avec le film ! Comment cela est-il possible ?! Je m'en vais vous le dire. À l'origine, c'est-à-dire au Japon, ce titre s'appelle Dynamite Deka Police. Le scénario et le lieu de l'action sont clairement inspirés du film, sans pour autant le plagier. C'est bien pour cela que la prise d'otages n'est pas la même, que le héros est accompagné d'une héroïne, et qu'il ressemble autant à Bruce Willis que Reyda à un basketteur. Flairant le bon coup, Sega et la Fox ont donc conclu un accord : le jeu est officiellement renommé Die Hard en Occident ! Tout ça parce que ce titre est plus vendeur. Ils pensaient peut-être que nous n'y verrions que du feu ! Ils sont assez gonflés, non ? Si vous voulez un jeu vidéo qui reprenne véritablement l'univers de Piège de cristal, achetez Die Hard Trilogy (voir le Vite Vu dans ce numéro). Ceci étant dit, il n'empêche que Die Hard Arcade est un très bon jeu. Et puis de toute façon, le scénario demeure assez secondaire dans un beat them up. Mais il m'a semblé utile de dénoncer cette entourloupe, afin que les fans de Piège de cristal ne soient pas abusés. C'est mon côté Slayer...



Certains boss semblent sortis de Robocop ou Fade To Black. Qu'importe, une bonne manchette les renvoie d'où ils viennent !

Coincé dans un jeu ? Au s'cours la rédac !!
LE NOUVEAU 3615 PLAYER ONE

e Hard
'ième de
en à voir
cela est-il
vous le dire.
u Japon, ce
Deka Police.
l'action sont
lm, sans pour
ien pour cela
est pas la
accompagné
essemble
e Reyda à un
on coup,
conclu un
ellement
Occident !
re est plus
eut-être que
u feu ! Ils
? Si vous
reprenne
de Piège de
d Trilogy (voir
ero). Ceci
que Die Hard
eu. Et puis
rio demeure
n beat them
utile de
oupe, afin que
tal ne soient
côté Slayer...

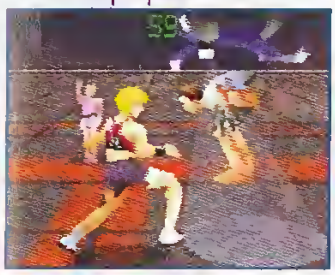


DIE HARD ARCADE

COUPS DE BASE

Punch au panier.

Coup d'pied sauté.


Coup... couniette.

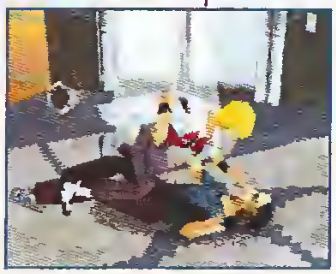
Coup bidon.

PROJECTIONS

Giant Swing.

« You're under arrest ! ».

German Suplex.


« You want my hand, dear ? »

ARMEMENT

Beretta.

Aérosol + briquet.

Balai.

Poivrier !

développeur	SEGA/FOX
éditeur	SEGA
textes	ANGLAIS
genre	BEAT THE UP
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	NON
continue	OUI (4)
difficulté	HARD
durée de vie	ASSEZ COURTE
prix	A B C D E F

90%

PLAYER FUN 90%

En résumé

Beat them up en 3D, riche et technique, Die Hard Arcade est le meilleur sur 32 bits, même s'il est un peu court !

Arcade va brutalement leur remettre les idées en place ! D'abord, il propose un genre de baston différent, tout simplement. Il compense sa faiblesse technique par une grande variété d'actions. On progresse à travers des niveaux sans se cantonner à de simples rings. Sous ses airs simplistes, Die Hard Arcade est le beat them up le plus technique qui soit. Les héros possèdent une trentaine de coups, dont certains empruntés à Virtua Fighter 2 ! Et ce n'est pas de la vulgaire récup, car ce sont deux jeux bien de chez Sega. La palette de « frappe » comprend des coups spéciaux, des Combos (pas très longs), et de nombreux objets, dont des armes à feu. Certains aspects du jeu sont très violents, d'autres bien drôles, en tout cas ils sont tous originaux. Bref, seul Wolfen persiste à dire que « ce jeu est nul ! » mais c'est Wolfen... À sa décharge toutefois, avouons que ce soft est un peu hard, et un peu court.

Bubu,
meurt difficilement.

GRAPHISME 89%
Quasi identique à l'arcade, ce jeu est beau, sans être magnifique.

ANIMATION 90%
En 3D polygonale, avec des mouvements de caméra parfois trop panoramiques.

SON 85%
Des « han, han, pif, paf » sur fond de musiques « dramatiques » de film d'action.

JOUABILITÉ 95%
Une trentaine de coups ! Mais les persos sont un chouïa lents.

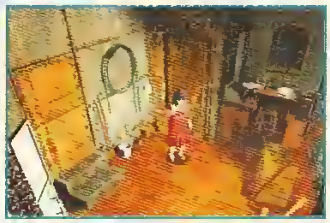
LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS

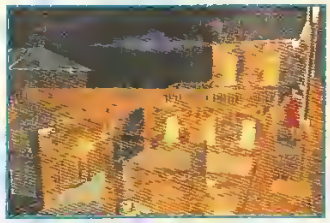
Le jeu d'aventure est un genre très en vogue ces derniers temps. La branche française de Psygnosis nous le confirme en réalisant l'adaptation de « La Cité des enfants perdus », inspirée bien entendu du film de Caro et Jeunet.

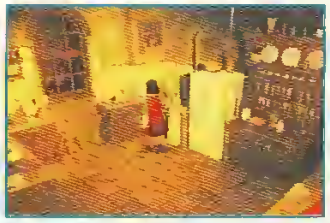
Le jeu se contente de reprendre les personnages, l'ambiance et la finalité du scénario mais pas l'intégralité du film. Vous incarnez la petite Miette, contrainte à commettre des cambriolages pour le compte des directrices siamoises de l'orphelinat. Les déplacements de l'héroïne reposent sur le système inauguré par Alone in the Dark et utilisé récemment dans Resident Evil. Avantage évident, la souris devient inutile. La ressemblance s'arrête au mode de déplacement, car dans l'esprit, il va de soit que ces jeux n'ont rien en commun.

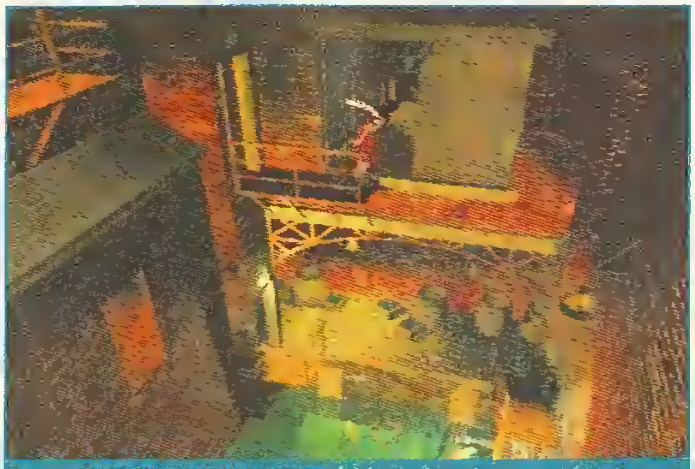
LES AMIS DE MIETTE

Au cours de son aventure, Miette passera son temps à se faire jeter par les adultes. Elle pourra néamoins compter sur One, une force de la nature au cœur d'or, et Boule le dernier enfant à ne pas avoir été kidnappé.









Cette illustration met en évidence le soin apporté par les développeurs à l'animation de Miette.

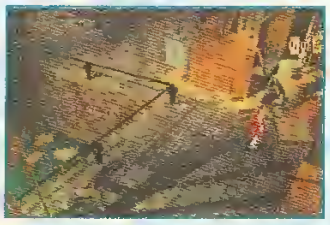
Le déroulement s'effectue comme dans les Chevaliers de Baphomet, mais dans des décors de superbe facture.

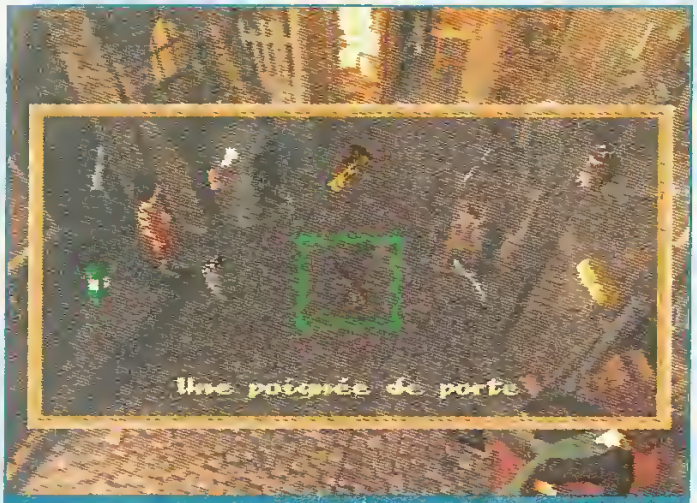
UN CÉSAR POUR LES DÉCORS

Vous visitez divers lieux en collectant des objets à utiliser pour résoudre des petites énigmes, dans l'ensemble assez logiques. Aussi, trouver leur solution est relativement aisé, d'autant plus qu'il y a souvent plusieurs possibilités. Bref, le jeu apparaît très abordable, surtout pour des débutants. Cela étant, on déplore

LES VUES

Dans la plupart des cas, vous pouvez voir la même scène sous deux angles différents. Lorsqu'il vous est possible d'en changer, une petite caméra clignote en haut, à droite de l'écran.





Miette peut transporter jusqu'à dix objets. Faites preuve de logique car leur utilisation est souvent évidente.

quelques défauts et non des moindres. Si l'animation de Miette est excellente (avec entre autres des jeux d'ombre et lumière remarquables), la jouabilité est déplorable : vous échouerez souvent simplement parce que vous êtes à deux pixels et demi de la zone « d'interactivité », et vous vous retrouverez à errer désespérément alors que votre première idée était la bonne... Moralité, si vous avez les nerfs solides, la Cité des enfants perdus devrait vous plaire... malgré sa relative facilité.

Wolfen,

remercie Didou pour son assistance.

ACTE III, SCÈNE I

Le jeu est divisé en trois parties ou plutôt étapes : le cambriolage de la maison des recettes, le casse chez l'usurier et le sauvetage des enfants kidnappés.

L'avis de Didou

« La Cité des enfants perdus m'a déçu. Je croyais tenir dans mes mains un nouveau festin vidéo-ludique alors qu'en fait il ne s'agit que d'une coupelle de "cahouètes" ! Le jeu est tellement court qu'il ne faut que quelques heures pour voir le générique de fin. Qu'il soit simple n'est pas un problème — bien au contraire car cela permet à tout le monde de s'initier au genre —, en revanche une durée de vie aussi légère, ça c'est un sérieux handicap ! L'autre "raté" concerne la jouabilité médiocre qui induit le joueur en erreur. Du coup, on tourne en rond des heures alors qu'on avait compris l'énigme. Et c'est excessivement rageant, croyez-moi ! »

DÉVELOPPEUR PSYGNOSIS
éditeur PSYGNOSIS
textes FRANÇAIS
genre AVENTURE
joueur(s) 1
sauvegarde MEMORY CARD
continue NON
difficulté ASSEZ FACILE
durée de vie COURTE
prix A B C D E F

PLAYER FUN 70%

83%

en résumé

Un jeu d'aventure somptueux. On regrette cependant que les développeurs aient tout misé sur les décors au détriment de la durée de vie.

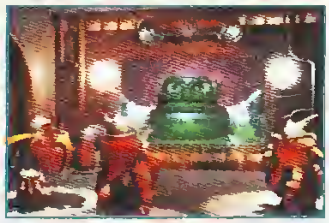
GRAPHISME 92%
La qualité des décors est indiscutablement digne du film.

ANIMATION 90%
Irréprochable, l'animation de l'héroïne est très soignée.

SON 85%
Les acteurs du film ont prêté leurs voix, mais ils n'étaient plus dans l'ambiance.

JOUABILITÉ 70%
C'est indéniablement LE gros problème de ce jeu.

THE LOST VIKINGS 2

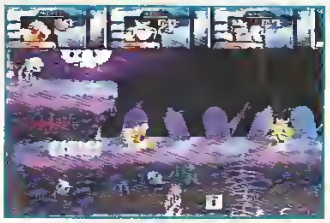


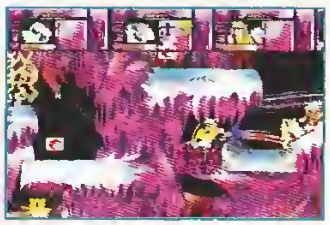
L'INTRO
Une démo de qualité, en images de synthèse, vous présente les Vikings face à l'infâme Tomator.

Il y a trois ans, la SN accueillait un hit en matière de plate-forme/réflexion : The Lost Vikings. Interplay nous propose la suite sur PlayStation et Saturn. On prend les mêmes moustachus, et on recommence !

Pour ceux qui ne connaîtraient pas Lost Vikings, rappelons que ce jeu alliant la plate-forme à la réflexion, mettait en scène trois Vikings au physique et au caractère différents. Chacun d'eux possédait un certain nombre d'aptitudes que vous deviez exploiter au mieux afin de trouver la sortie des niveaux. Érik courait vite et était le seul à pouvoir sauter, ce qui en faisait un excellent éclaireur. Olaf, équipé de son bouclier, était chargé de bloquer les attaques ennemies ou les mécanismes nuisibles à la progression du groupe et pouvait se servir de son ustensile pour planer ou porter ses camarades. Et enfin Baleog, le seul guerrier du lot, se débarrassait des ennemis ou déclenchait les mécanismes à distance grâce à son arc et ses flèches. La bonne trentaine de niveaux disponibles allaient du plus simple au plus complexe.

Dans ce second volet, Blizzard ne s'est pas contenté de créer de nouveaux niveaux. Nos trois Vikings ont eux aussi évolué et possèdent désormais des aptitudes supplémentaires ainsi que deux alliés occasionnels : Fang, qui peut attaquer, sauter et surtout gr



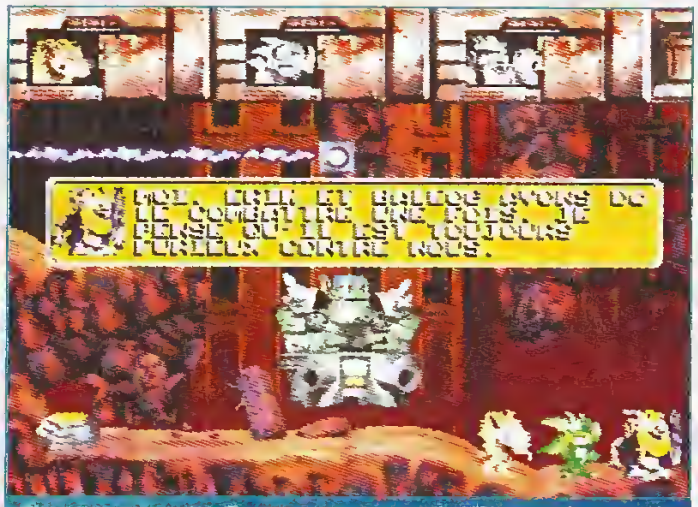


Des bornes vous aident à progresser en vous donnant des conseils. Les textes sont en français, mais les vocs en anglais.

THE LOST VIKINGS 2

LES ALLIÉS

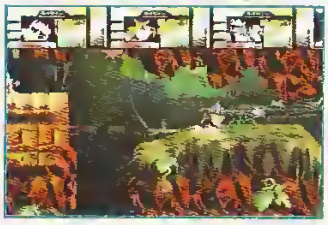
En plus des trois Vikings, vous serez amené à contrôler de temps à autre deux personnages que vous aurez libérés. Il s'agit de Fang le Loup, et de Scorch le Dragon.



C'est encore contre Tomator que nos trois Vikings et leurs amis Fang et Scorch devront se battre pour pouvoir rentrer chez eux.

quelles vous n'auriez pas forcément pensé. Cette technique est non seulement conviviale, mais son efficacité a été maintes fois prouvée. Côté technique, les graphismes sont assez irréguliers. Ce qui permet pour une fois à la version Saturn de ne pas être inférieure à la mouture PlayStation ! Heureusement, Lost Vikings 2 présente en échange un intérêt de jeu extraordinaire et une durée de vie non négligeable. Enfin, sachez que vous retrouverez les plans dans le prochain Player One.

Chon



LES NOUVEAUTÉS

Nos vikings ont appris à faire de nouvelles choses. Désormais, Erik peut nager, Olaf effectuer de petits sauts et se faire tout petit, Baleog actionner son bras bionique, etc.

surtout grimper le long des murs, et Scorch, qui peut voler quelques secondes et cracher des boules de feu. Du coup, le nombre de combinaisons d'actions est beaucoup plus important que dans le premier volet. Le jeu comprend une bonne trentaine de niveaux, divisés en cinq mondes. La difficulté, progressive, est très bien dosée. Au début, on sourit devant l'évidence des problèmes à résoudre, puis à mesure que l'on avance, on commence à réfléchir, pour finir par s'arracher carrément les cheveux. D'autant qu'il faut finir chaque niveau avec les trois persos encore en vie. Si par malheur l'un d'eux vient à mourir, vous êtes bon pour recommencer. Contrairement au premier épisode, la sortie n'est plus symbolisée par une porte. Vous devez rapporter à un personnage donné des ingrédients disséminés dans le niveau, pour être téléporté au suivant.

Le mode Deux joueurs se révèle quant à lui bien pratique dans les niveaux très difficiles, à condition toutefois d'être bien synchronisés. D'autres personnes peuvent d'ailleurs suivre le jeu et apporter quelques idées aux-

développeur	BLIZZARD
éditeur	INTERPLAY
textes	FRANÇAIS
genre	ACTION/RÉFLEXION
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	A VOLONTÉ
difficulté	PROGRESSIVE
durée de vie	BONNE
prix	A B C D E F

91%

PLAYER FUN 93%

en résumé

L'adaptation de Lost Vikings 2 sur 32 bits est une réussite. L'intérêt de jeu et la durée de vie en font un soft indispensable aux fans de casse-tête.

95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

GRAPHISME 82%
Ce n'est pas affreux, mais irrégulier. On a déjà vu bien mieux sur 32 bits.

ANIMATION 88%
Pas de ralentissement à déplorer, il faut dire que le soft ne s'y prête pas.

SON 89%
Les bruitages sont bien réalisés, et les voix des personnages amusantes.

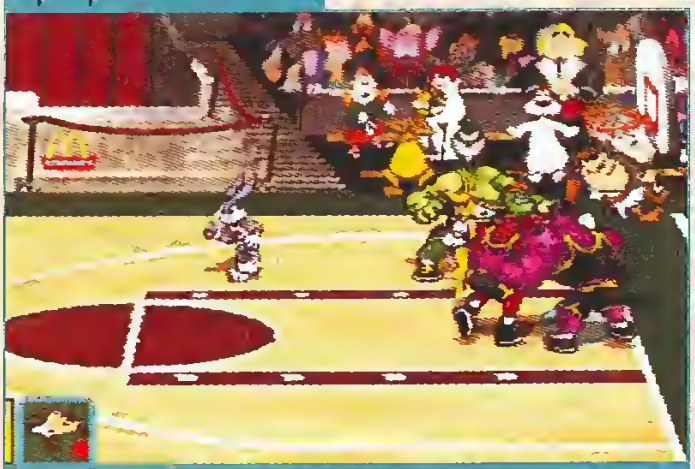
JOUABILITÉ 89%
Pas de problème seul. À deux, il suffit d'être bien synchronisés.

SPACE JAM

Échapperez-vous à Space Jam ? Après le film, le jeu ! Jordan et les plus célèbres toons de la Warner s'infiltrent dans votre PlayStation pour le plaisir des petits comme des grands, quoique...

Une fois de plus, Acclaim ne passera pas à côté d'une adaptation juteuse. Space Jam, le film mettant en scène Jordan et les toons face aux monstres de l'espace, donne donc naissance à un jeu qui ne surprendra personne. Il s'agit en effet d'un soft de basket à la NBA Jam. Sauf que là, on joue à trois contre trois. Faites votre choix entre les monstres et les gentils, puis constituez une équipe en sélectionnant selon leurs atouts les différents toons. Le jeu n'a évidemment rien à voir avec une véritable simu. de basket et cela reste très basique (shoot, passe, dunk). Du coup, Space jam n'est pas aussi plaisant que NBA Jam : moins de dunks délirants et encore moins d'options. Dommage, car sur Super Nintendo nous avions eu le droit à un autre jeu de basket (Looney Toons Basket-ball) qui était beaucoup plus fun. En revanche, ce qui est amusant c'est la possibilité, entre deux quarts temps, d'améliorer les performances de ses joueurs grâce à de petits jeux aussi divers que drôles. Soyons clairs : Space Jam se destine avant tout aux plus jeunes d'entre vous, qui en outre apprécieront le film. Quant aux autres, ils bouderont le trop peu d'options et la simplicité des matchs...

El Didou,
ne se fera plus « entooner ».



Durant le match, il est parfois difficile de s'y retrouver. Heureusement, avec un peu d'habitude tout baigne.

SPACE JAM

développeur	SCULPTURED SOFTWARE
éditeur	ACCLAIM
textes	ANGLAIS
genre	BASKET
joueur(s)	1 A 6
sauvegarde	NON
continue	NON
difficulté	FACILE
durée de vie	COURTE
prix	A B C D E F

80%

PLAYER FUN 75%

en résumé

Space Jam ne comblera pas les accros du basket, mais amusera sans doute les plus jeunes. Il en faut pour tout le monde, non ?

GRAPHISME — 80%
Ce n'est pas toujours très fin, mais il n'y a rien de vraiment dramatique. Ouf !

ANIMATION — 82%
Rien d'alarmant, mais le manque de fluidité se fait parfois ressentir.

SON — 87%
Une musique et des voix assez drôles et les commentaires décapants.

JOUABILITÉ — 85%
C'est simple et jouable. Du tout bon qui ravira les jeunes joueurs.

80%
85
75
70
65
60
55
50

1995
SCORE GAMES
10
10
10 CREDITS Player

1995
SCORE GAMES
10
10
10 CREDITS Player

1995
SCORE GAMES
10
10
10 CREDITS Player

1995
SCORE GAMES
25
25
25 CREDITS Player

1995
SCORE GAMES
50
50
50 CREDITS Player

1995
SCORE GAMES
25
25
25 CREDITS Player

1995
SCORE GAMES
10
10
10 CREDITS Player

1995
SCORE GAMES
10
10
10 CREDITS Player

1995
SCORE GAMES
10
10
10 CREDITS Player

CREDITS

Economisez 5 F on recevez une cardass gratuite
pour tout achat d'un manga dans un magasin Score Games.

Recevez un magazine gratuit
Commandez un ancien numéro de Player One ou Ultra Player.
(offre non valable pour les hors-série et les numéros en cours)

Recevez la photo dédicacée de votre journaliste préféré.

Economisez 20 % sur le prix d'abonnement
Offre valable pour les abonnements simples, excepté les offres spéciales
6 numéros = 154 F + 770 Crédits Player au lieu de 192 F
11 numéros = 256 F + 770 Crédits Player au lieu de 320 F.

AVEC LES NOUVEAUX CREDITS PLAYER ENCORE PLUS D'AVANTAGES !

Economisez 20 F sur l'achat d'un jeu d'occasion dans un magasin Score Games
(pour un minimum de 100 F d'achat - voir la publicité dans le magazine pour la liste des adresses et le bon de commande).

Economisez 40 F sur l'achat d'un jeu d'occasion dans un magasin Score Games
(pour un minimum de 200 F d'achat - voir la publicité dans le magazine pour la liste des adresses et le bon de commande)

Economisez 100 F sur l'achat d'un jeu d'occasion dans un magasin Score Games
(pour un minimum de 400 F d'achat - voir la publicité dans le magazine pour la liste des adresses et le bon de commande).

Règlement : **Article 1.** Les Crédits Player sont fabriqués par Média Système Edition et diffusés dans le magazine Player One et les hors-série ainsi que dans les magasins Score Games. **Article 2.** Les Crédits Player sont valables dans tous les magazines Player ainsi que dans les magasins Score Games et donnent droit à des avantages. **Article 3.** Seules les demandes complètes seront prises en considération avec nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, l'offre de votre choix, le nombre de Crédits Player exact et 3 timbres au tarif en vigueur. **Article 4.** Les réductions dans les magasins Score Games ne sont possibles qu'avec les nouveaux Crédits Player portant le logo Score Games, à partir de mai 1995. Fin de l'opération indiquée on mois à l'avance. **Article 5.** L'utilisation des Crédits Player implique l'acceptation pure et simple du présent règlement.

Retournez vos Crédits Player découpés, accompagnés de l'offre de votre choix (sauf achat de manga et jeu d'occasion), **de trois timbres au tarif en vigueur** et de vos coordonnées sur papier libre à :
Crédits Player
19, rue Louis-Pasteur
92518 Boulogne Cedex
Les offres prendront effet un mois après réception de votre lettre.

La Cité des Enfants Perdus

© PSYGNOSIS 1997

ÉDITION SPÉCIALE

LA GUERRE DES ETOILES™

TWENTIETH CENTURY FOX PRÉSENTE

UNE PRODUCTION LUCASFILM LTD.

"LA GUERRE DES ETOILES" (STAR WARS)

MARK HAMILL HARRISON FORD CARRIE FISHER

PETER CUSHING

ET

ALEC GUINNESS

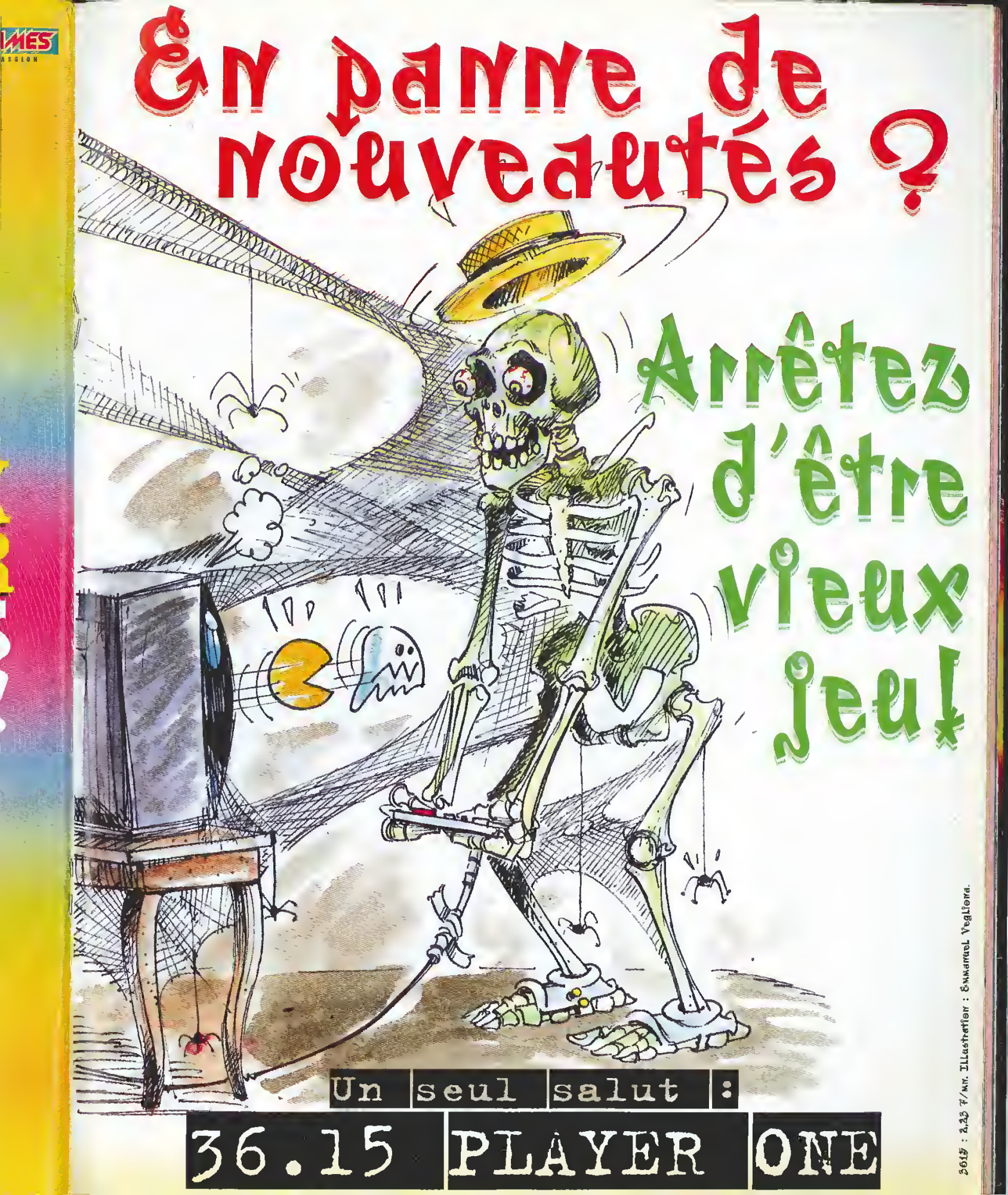
ÉCRIT ET RÉALISÉ PAR GEORGE LUCAS PRODUIT PAR GARY KURTZ MUSIQUE DE JOHN WILLIAMS

PANAVISION® COULEURS PAR DELUXE® TECHNICOLOR®

UFD

www.starwars.com

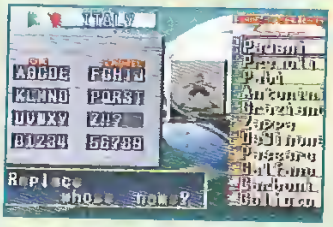
Le Magazine N°1 des Consoles
Player One
Mars 97 - N°73


En panne de nouveautés ?
Arrêtez d'être vieux jeu !
Un seul salut :
36.15 PLAYER ONE
3615 : 2,23 F/mn. Illustration : Emmanuel Vegliona.

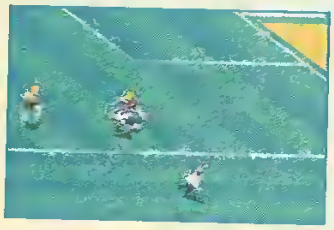
ISS DELUXE

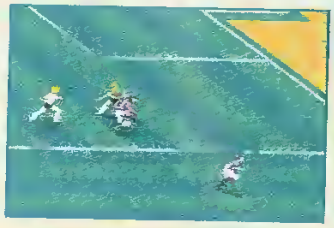
Un an après la sortie du titre sur SN et un mois après la version Megadrive, Konami sort son jeu de foot légendaire sur PlayStation. Un événement attendu qui ne marquera pas !

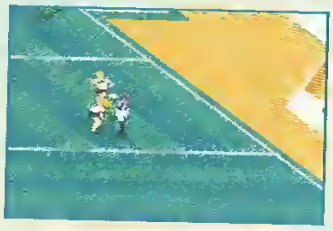
Le jeu avait rencontré un tel succès en débarquant sur Super Nintendo, que l'on attendait cette version PlayStation avec une joie non dissimulée. Imaginant un soft cédant au rituel de la 3D, comme presque toutes les simulations de foot sur 32 bits, avec la jouabilité d'ISS, on en bavait d'avance. Seulement voilà, Konami en a décidé autrement et s'est contenté de développer une simple adaptation des versions 16 bits. Dommage, car du coup les graphismes qui étaient de bonne facture sur SN ou Megadrive deviennent trop légers sur une PlayStation, aucune amélioration n'ayant été apportée...

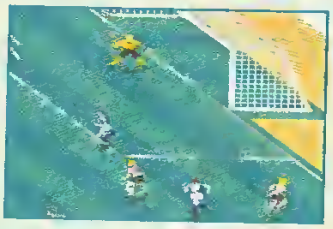


LE TEAM PLAYER ONE
On peut désormais renommer les joueurs et mettre par exemple les vrais noms des footballeurs de chaque équipe.









La séance de tirs aux buts est assez fidèle à la réalité, dans le sens où c'est un peu la loterie. Les contre-pieds sont nombreux.

TOUJOURS AUSSI JOUABLE

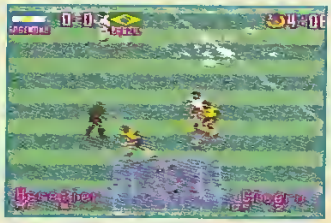
Du côté des modes de jeu, on ne trouve pas plus de changements : les scénarios n'ont pas été modifiés d'un iota ! Bref, tout ça sent franchement le réchauffé. Heureusement, la première qualité d'ISS Deluxe a elle aussi été conservée : sa jouabilité exemplaire. La construction des actions est assez technique et seuls les habitués peuvent claquer quelques buts superbes. On peut quand même noter

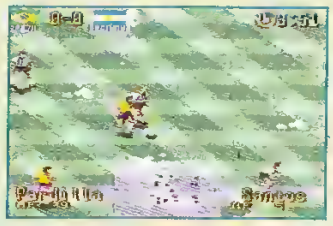
d'accord
c un test ?
ge toi et écris nous
NOUVEAU
15 PLAYER ONE
pez "QR"

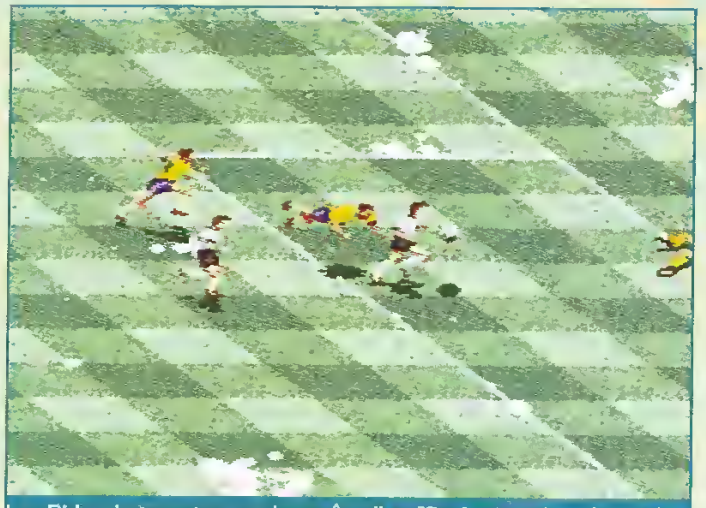
ISS DELUXE

ISS DELUXE 16 ET 32 BITS

Difficile de distinguer les deux versions. Les graphismes n'ont réellement pas bougé d'un support à l'autre. Dommage car même en conservant la 2D, ils auraient pu être améliorés.







Le «Didou-but» est une valeur sûre. Il suffit de tirer dans le gardien pour le faire tomber et conclure par un tir ou une tête plongeante.

deux petites nouveautés : vous pouvez disputer une coupe dans un mode de difficulté inférieure et, grâce à la memory card, vous n'aurez plus à vous taper les mots de passe aussi longs que débiles. Bref, ISS Deluxe reste fidèle à lui-même. Inutile donc de l'acquérir si vous possédez une des versions 16 bits. Si ce n'est pas le cas, le choix face à FIFA 97 sera difficile. En effet, ce dernier en plus d'être graphiquement supérieur, possède une licence officielle et des championnats nationaux. À vous de voir...

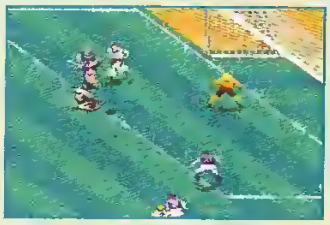
développeur	KONAMI
éditeur	UBI SOFT
textes	ANGLAIS
genre	SIMU DE FOOT
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	BONNE
prix	A B C D E F

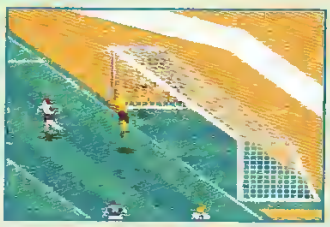
85%

PLAYER FUN 91%

Chon en résumé

Cette mouture est une simple adaptation des versions tournant sur 16 bits. Elle n'apporte rien de nouveau mais reste fun.





LE REPLAY

Il permet de revoir les belles actions. Voici un but classique dans ISS : débordement sur une aile en embrouillant la défense, petit centre au point de penalty, et reprise de volée en pleine lucarne.

Le meilleur buteur

Quand vous remportez la Coupe internationale, l'ordinateur vous indique quel est le joueur qui a le plus marqué durant toute la compétition.

L'avis de Didou

« Si la version Deluxe 16 bits m'avait enchanté, cette conversion 32 bits en revanche me laisse un tantinet perplexe. Certes, le fun est toujours là, mais une once d'amélioration graphique et de nouvelles animations pour les persos n'auraient pas été de trop. Hélas, rien de tout ça... L'éditeur se reposerait-il sur ses lauriers ? Erreur, car si ISS reste un must sur 16 bits, il a du souci à se faire sur PlayStation ! »

GRAPHISME 70%
Pour l'arrivée d'ISS Deluxe sur 32 bits, on espérait mieux.

ANIMATION 85%
Elle n'a pas bougé au regard des versions 16 bits et reste correcte.

SON 94%
Les commentaires sont encore plus convaincants qu'auparavant.

JOUABILITÉ 95%
Indéniablement le point fort du soft, car elle est excellente.

80 75 70 65 60 55 50

PLAYER MANAGER

PlayStation

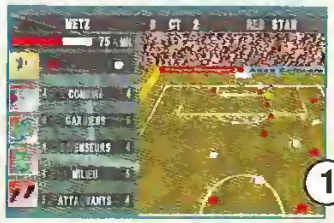
Quel amateur de foot n'a pas rêvé un jour de se retrouver dans la peau d'un Guy Roux ou d'un Ricardo ? C'est le challenge que vous propose Player Manager. Vous prenez les rênes d'un club de D2 ou de N1 et devez le mener jusqu'à la victoire, avec pour objectif ultime une coupe d'Europe !

Il y a plus de trois ans, un certain Kevin Keegan's Player Manager sortait sur Super Nintendo dans la plus grande indifférence. Ce jeu fabuleux (et je pèse mes mots !) permettait de gérer le destin d'un club du championnat anglais. Ce titre 16 bits m'a scotché des dizaines d'heures, au point que le Wolfen FC compte désormais plus de cinquante ans d'existence et un palmarès très étoffé, qui ferait pâlir d'envie la Juve. Imaginez donc la joie que j'ai éprouvée en apprenant l'arrivée d'un Player Manager sur 32 bits.

UN JEU HORS NORMES

Premier point essentiel : Player Manager 32 bits n'est pas une simulation de foot comme les autres, puisqu'aucun menu ne permet de disputer la moindre rencontre comme un ISS ou un FIFA. C'est également l'un des titres les moins visuels de la PlayStation. Donc, si vous êtes un esthète et préférez la poudre au yeux à un jeu véritablement intéressant, passez votre chemin. Si vous êtes capable de faire fi de ce défaut, vous pourrez en revanche apprécier la rapidité de calcul de la machine. En effet, après avoir choisi un club (parmi les championnats officiels de la saison 95/96 de plusieurs nations), vous devez gérer votre effectif en prenant en compte des dizaines de paramètres. Dans le même temps, la console s'occupe de gérer individuellement les équipes de quatre divisions complètes. La résolution d'une journée de championnat prenait une minute pleine sur 16 bits, aujourd'hui le temps de calcul est réduit à moins d'une dizaine de secondes !

Concrètement, vous disposez d'un budget de 1 à 3 millions de francs, selon le niveau de difficulté choisi. Ces fonds vont vous permettre de recruter un entraîneur et un « chasseur de têtes ». Avant de vous intéresser à votre équipe, il est essentiel de vous pencher sur l'aspect financier du jeu.



1

2

3

LES MATCHS

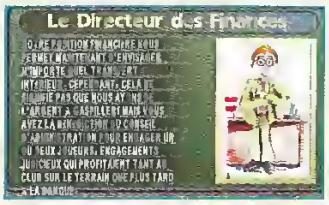
Ce jeu n'étant pas une simulation de foot, les rencontres sont automatiquement gérées par l'ordinateur. Trois méthodes permettent de découvrir l'issue d'un match. La première consiste à le voir comme simple spectateur (1). Avec la deuxième, une série de séquences précalculées vous présente les moments forts (2). La dernière propose un système de notation résumant les performances des joueurs (3).

Le club de Fécamp (N1) vient de débaucher un milieu de terrain de D2. La signature du nouveau contrat est illustrée par cette image.

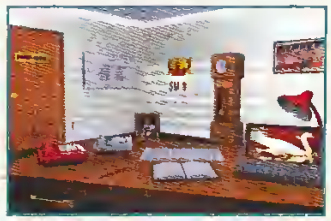
LES ÉTAPES

L'intersaison : c'est l'occasion d'organiser des matchs amicaux et de chasser le sponsor.

Vue générale de l'administration du club.

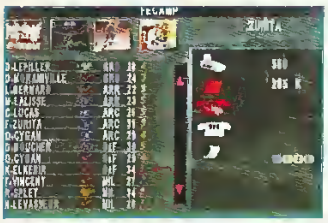


Le directeur financier vous informe de la situation budgétaire globale du club.



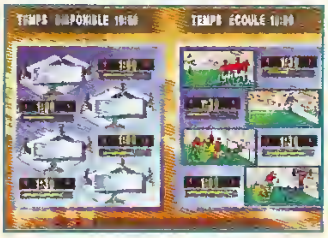
Votre bureau est le centre névralgique du club.

Rhaaa ! toute ma charnière centrale est indisponible !



La vente des joueurs est un pari risqué.

Le marché des tranferts brasse des sommes astronomiques.



L'entraînement collectif.

L'entraînement individuel.

Dans les vestiaires, l'attitude des joueurs reflète le moral de l'équipe.

La conférence de presse d'après-match.

Les archives du club vous donnent des infos sur votre palmarès, année par année.

Épluchez les comptes et comparez les recettes avec les frais mensuels (entrées de spectateurs, sponsors, salaires, etc.). Ces formalités effectuées, consultez la composition de votre équipe et repérez les secteurs de jeu devant être renforcés (un chiffre de 1 à 5 donne une estimation globale du niveau de chaque joueur). Enfin, avec l'aide de l'entraîneur, déterminez les entraînements et les tactiques de jeu. Le vestiaire est la dernière étape avant le premier match. Les dés sont alors jetés (voir l'encadré « Les matchs »). Entre les rencontres, faites tourner votre effectif en tenant compte de l'état de fraîcheur de chacun, des blessés éventuels, etc. Lorsque vous aurez réussi à mener votre club en D1, vous devrez alors vous efforcer de grimper dans le classement afin de disputer l'une des coupes d'Europe.
Bref, les jeux de management sont, par définition, dotés d'une très longue durée de vie qui devrait séduire les passionnés.

Wolfen

développeur	ANCO
éditeur	FUNSOFT
textes	FRANÇAIS
genre	GESTION FOOT
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	COMPLEXE
durée de vie	EXCEPTIONNELLE
prix	A B C D E F

92%

PLAYER FUN 95%

En résumé

La qualité de la réalisation n'est pas géniale, mais elle est largement reléguée à l'arrière-plan par l'intérêt qu'offre Player Manager.

GRAPHISME 78%
Moyen, mais ce type de jeu pourrait très bien tourner sans graphisme !

ANIMATION 60%
L'animation est quasi-inexistante mais, là encore, ça ne sert à rien.

SON 60%
Mieux vaut avoir un bon disque à écouter en même temps.

JOUABILITÉ 95%
Rien à dire avec le paddle ; la souris est néamoins plus rapide.

NHL FACE OFF 97

PlayStation

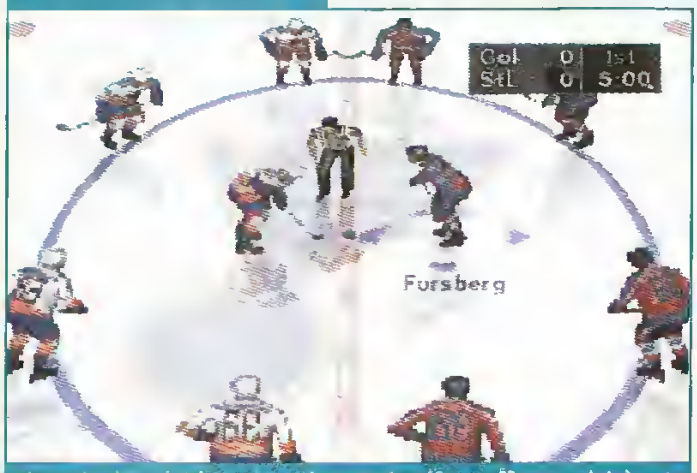
PlayStation NHL FACE OFF 97

À l'instar d'EA Sports, Sony propose la première mise à jour de sa simulation de Hockey. Comme d'habitude dans ces cas-là, on ne note pas beaucoup de changements.

NHL Face Off est une simulation de hockey qui utilise la bonne vieille technique du bitmap zoomé dans un environnement 3D. L'édition 97 du jeu repose sur les données officielles de la NHL de 1996. On retrouvera donc avec plaisir les Mario Lemieux et autres Pat Lafontaine dans les mêmes équipes que l'an passé. Après avoir créé un personnage à votre nom, vous pouvez alors disputer une saison complète ou attaquer directement la phase finale des play-off. Le volet précédent permettait de jouer à deux ; cette fois, ce sont huit joueurs qui peuvent intervenir simultanément afin de disputer une partie dans toutes les configurations possibles ! Petite innovation d'actualité, le jeu propose un topo sur tous les joueurs de la NHLPA avec des statistiques année par année. En fait, il s'agit des données que l'on trouve sur les trading cards. Bref, l'achat de NHL Face Off se justifie si vous n'avez pas le volet précédent ou si la perspective de jouer à huit vous tente.

Wolfen

La baston est tolérée par le règlement du hockey.



Le jeu du point lors des mises en jeu (face off en anglais) est capital pour mener votre équipe à la victoire.

développeur	KILLER GAME
éditeur	SONY
textes	ANGLAIS
genre	SIMU DE HOCKEY
joueur(s)	1 À 8
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	PARAMETRABLE
durée de vie	JUSQU'AU VOLET 98
prix	A B C D E F

88%

PLAYER FUN 92%

En résumé

Même si la réalisation n'est pas parfaite, NHL Face Off reste très accessible. Mention spéciale pour le mode Huit joueurs.

GRAPHISME 82%
Du bon vieux sprite comme on n'en fait (presque) plus.

ANIMATION 88%
C'est aussi bien animé que peut l'être le bitmap.

SON 92%
Excellent ! La foule et les commentaires du speaker en particulier.

JOUABILITÉ 90%
De multiples facteurs permettent de paramétrer la jouabilité.

JACK NICHOLSON | GLENN CLOSE | ANNETTE BENING | PIERCE BROSNAN | DANNY DeVITO

SYMPA TA PLANÈTE... ON LA PREND!

MARS ATTACKS!

UN FILM DE TIM BURTON

WARNER BROS. PRESENTE

UN FILM DE TIM BURTON JACK NICHOLSON GLENN CLOSE ANNETTE BENING PIERCE BROSNAN DANNY DeVITO "MARS ATTACKS!" MARTIN SHORT SARAH JESSICA PARKER MICHAEL J.FOX ROD STEIGER TOM JONES LUKAS HAAS NATALIE PORTMAN JIM BROWN LISA MARIE SYLVIA SIDNEY

MUSIQUE DANNY ELFMAN MONTAGE CHRIS LEBENZON PRODUCTION DES DECORS WYNN THOMAS DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE PETER SUSCHITZKY D'APRES "MARS ATTACKS" DE TOPPS SCENARIO ET ADAPTATION DE JONATHAN GEMS

PRODUIT PAR TIM BURTON ET LARRY FRANCO REALISE PAR TIM BURTON

BANDE ORIGINALE EN FILM DISPONIBLE SUR CD ET K7 EW warner bros

OUVRAGE AUX EDITIONS POCKET

WARNER BROS. A TIME WARNER ENTERTAINMENT COMPANY © 1996 Warner Bros. Tous droits réservés. Propriété exclusive de Warner Bros. Interdit de copier, diffuser, prêter, louer, vendre, exploiter ou utiliser en public sans autorisation préalable.

DISTRIBUE PAR WARNER BROS (Transatlantic), Inc.

ACTUELLEMENT

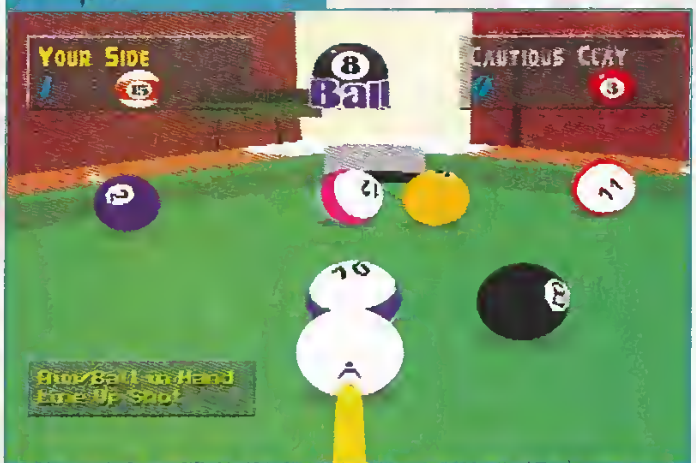
VIRTUAL POOL

PlayStation

Le billard est un genre qui marche bien si l'on en croit la sortie régulière de simulations de ce type sur toutes les machines. Avec Virtual Pool, la PlayStation se met à la page.

Virtual Pool est une conversion du hit PC qui a scotché de longues heures les amateurs de billard. L'arrivée de cette simulation, intégralement en 3D, sur PlayStation était donc très attendue. Quatre styles de billard vous sont proposés (8 Pool, 9 Pool, Straight Shot, plus un mode hybride) et se jouent tous sur une table de billard aux dimensions américaines. Malheureusement, celles-ci ne sont pas du tout conformes aux dimensions officielles d'une table de huit, beaucoup moins large et composée de trous plus petits. Mais bon, ne soyons pas pointilleux, passons... Agréable surprise, même si le jeu ne gère pas la souris, son interface est très ergonomique et permet une prise en main rapide. Toutefois dans la pratique, on s'aperçoit que les graphismes ne sont plus en haute résolution et que l'animation est un tantinet saccadée. C'est certes désagréable, mais cela n'entame pas la jouabilité et l'intérêt du jeu. On note en outre la présence de nombreuses séquences vidéo illustrant des coups de billard artistiques que vous pourrez tenter de rééditer par la suite. Bref, le résultat d'ensemble est bon malgré les petits bémols touchant à la réalisation...

Wolfen,
remember Macao 1936.



Le jeu est géré intégralement en 3D, de sorte que vous pouvez voir la table de n'importe quel angle, même au moment de frapper.

PlayStation

VIRTUAL POOL

développeur	CELERIS
éditeur	INTERPLAY
textes	ANGLAIS
genre	SIMU DE BILLARD
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	VARIABLE
durée de vie	TRÈS BONNE
prix	A B C D E F

85%

PLAYER FUN 90%

en résumé

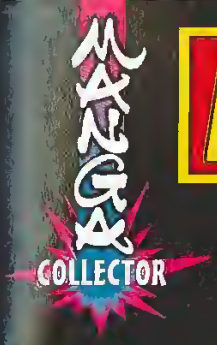
Techniquement moyen, Virtual Pool reste une référence en matière de billard. Riche et varié, il est destiné aux amateurs.

GRAPHISME 85%
Contrairement à la version PC, les graphismes ne sont pas en haute résolution.

ANIMATION 80%
L'animation 3D est un peu saccadée lorsque le décor de fond est affiché.

SON 70%
Excellent pour les sons, dommage que l'on doive subir des morceaux de dance.

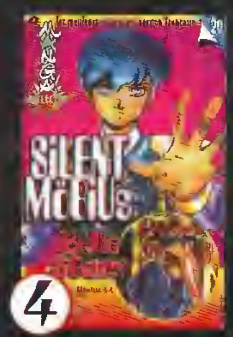
JOUABILITÉ 95%
Grâce à une excellente interface, la prise en main est très rapide.



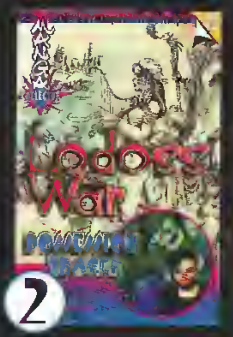
Les meilleurs mangas aux meilleurs prix

2 histoires complètes (4 n^es) pour 49 F

au lieu de ~~80~~ F



Silent Möbius
Belle Starr



Lodoss War
Possession
Tracer

Les 2 collections : 89 F au lieu de ~~160~~ F

Pour commander un ou plusieurs numéros de Manga Collector, retournez ou recopiez le bon à découper ci-dessous accompagné de votre règlement à : Bil - Manga Collector - BP 4 - 60700 Sacy-le-Grand. Tél. : 03 44 69 26 26.

Oui ! je souhaite recevoir :

- ● la collection complète ● Silent Möbius ou ● Lodoss War. 49 F + frais d'envoi 21 F = 70 F.
- ● les 2 collections Silent Möbius et Lodoss War. 89 F + frais d'envoi 28 F = 117 F.
- ● le(s) numéro(s) suivant(s) : 18 F par n° auquel j'ajoute les frais d'envoi : pour un exemplaire : 11,50 F ; 2/3 exemplaires : 16 F.

n°1 ● n°2 ● n°3 ● n°4 ●

n°1 ● n°2 ● n°3 ● n°4 ●

Je joins un chèque de _____ F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Signature obligatoire*
* des parents pour les mineurs.

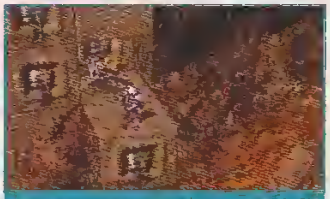
CONTRA LEGACY OF WAR

PlayStation

La saga Contra (qui s'appelait jusqu'alors Probotector) existait déjà sur 8 bits ! Elle constitue depuis une référence parmi les jeux d'action/tir. Mais ce premier volet sur 32 bits pourrait faire tâche...

Passons rapidement sur le scénario : comme d'hab, les protecteurs de la Terre affrontent une armée alien. Les héros sont deux robots et deux êtres humains. Leur arsenal n'a pas changé : il est composé de tirs laser, et autres lance-flammes. L'angle de vue a été modifié puisque d'un plan de côté, on est passé à un plan de trois-quart haut. Quant à l'animation, elle est maintenant en 3D. Mais alors que ces jeux nous avaient habitués à un déluge d'effets graphiques, il n'y a là que du déjà vu. Et ce ne sont pas les « lunettes 3D » (fournies) qui changent quelque chose ! L'action reprend les éléments classiques : du tir à gogo, plein de boss, de la plate-forme, etc., mais elle manque singulièrement de pêche !
En plus, il y a plein de problèmes de jouabilité (sur les tirs ennemis, les perspectives, etc.). Bref, on ne s'amuse pas beaucoup, on s'énerve même. Autant le dire, ce soft nous a un peu déçus.

Bubu,
pas content.



Les bonus cachés sont légion. Dégotez-les en détruisant les murs « suspects ».

Contra, c'est des boss à gogo. Des big boss même. Contrairement aux apparences, celui-ci n'est pas le cerveau de l'affaire...

PlayStation

CONTRA LEGACY OF WAR

développeur	KONAMI
éditeur	UBI SOFT
textes	ANGLAIS
genre	ACTION/TIR
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	OUI
difficulté	CONSEQUENTE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

83%

PLAYER FUN 80%

En résumé

Legacy Of War ne remplit pas son « contra » : ce nouvel épisode aurait dû être excellent ! On espère mieux la prochaine fois... sur N64 ?

GRAPHISME 85%
Pas mal, parfois même très bon. Mais souvent dépouillé, avec de petits persos.

ANIMATION 88%
La 3D est bonne, mais on s'attendait à quelque chose de plus impressionnant.

SON 75%
Bruitages et musiques se confondent, et forment une bande sonore en sourdine.

JOUABILITÉ 70%
De désagréables problèmes de gestion de collisions accroissent la difficulté.

Retrouvez les meilleurs mangas en version française dans Manga Player Collection

Un vaisseau extraterrestre prend possession d'un homme.

Titre disponible

Seraphic Feather
vol. 1 (222 pages N & B)
Quand un jeune homme, Apepu Heidemann, tente de prendre le contrôle d'un vaisseau extraterrestre posé sur la Lune, on peut s'attendre au pire... À juste raison. Un nouveau style de manga.

L'univers graphique de Clamp poussé à son paroxysme.

Titre disponible

Magic Knight Rayearth
vol. 1
(212 pages N & B, 8 pages couleur)
Trois jeunes écolières japonaises sont plongées dans un monde magique. Pour sauver leur vie et accessoirement le reste du monde, elles devront affronter Zagart, un sorcier maléfique.

De l'action, de l'humour, des bastons.

Titre disponible

Rampou
vol. 1
(203 pages N & B, sens de lecture japonais)
Pour sauver sa sœur Leila, un jeune garçon libère de sa lampe à huile un génie : Rampou au poing d'acier. Un chemin semé d'embûches les attend...

Un super-héros des temps modernes !

Titre disponible en mars

Wingman
vol. 1
(200 pages N & B, sens de lecture japonais)
Kenta, collégien timide, voit sa vie bouleversée par l'arrivée de Aoi, une jeune fille issue d'une autre dimension. Grâce à son « Livre des rêves », elle le transforme en super-héros justicier : il devient Wing Man et doit affronter les méchants de la dimension d'Aoi.

Nouvelle collection 42 F seulement

En vente chez tous les libraires et magasins spécialisés.

Vite Vu

PLAYSTATION/SATURN

The Crow City of Angels

prix 60%

éditeur: ACCLAIM
textes: ANGLAIS
genre: BEAT THEM UP
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: MOTS DE PASSE
continue: OUI

Et une adaptation ratée, une ! Il faut bien avouer que graphiquement, cela part déjà très mal. C'est sombre, pas fin du tout et, de plus, les décors se répètent. Alors certes, on peut tout à fait comprendre que les lieux parcourus soient obscurs, vu l'ambiance du film, mais il ne faudrait peut-être pas abuser ! Ce jeu n'est pas glauque, il est tout simplement laid ! À croire qu'il n'en est qu'au premier stade de son développement.
En ce qui concerne l'action, elle se situe entre « l'éclate » et l'ennui. Le genre est simple puisqu'il s'agit d'un beat them up. Les combats sont parfois fun mais tellement délicats à gérer que l'on finit toujours par ressortir les mêmes coups. D'ailleurs, la jouabilité médiocre et quelques problèmes de collision ne font rien pour résoudre le problème. Ajoutons à cela des changements de caméras qui embrouillent plus qu'autre chose, des déplacements fastidieux et une multitude de temps de chargement complètement décourageants... Bref, The Crow est un flop sur le plan de la réalisation et le cœur du jeu n'est pas plus attractif. Et puis il est souvent difficile sans compter qu'il faut tout recommencer lorsque l'on perd. Moralité : oubliez vite ce titre ! Même les programmeurs ne semblent pas à l'aise puisque, dans la démo, le perso n'arrive jamais à avancer ou porter un coup à ses ennemis ! C'est vous dire...

El Didou

SATURN

Andretti Racing

prix 87%

éditeur: ELECTRONIC ARTS
textes: ANGLAIS
genre: COURSE
nombre de joueurs: 1 OU 2
sauvegarde: OUI
continue: NON

Après la version PlayStation d'Andretti, testée dans le numéro 68 de Player One, la conversion Saturn arrive enfin. Les graphismes, qui n'étaient déjà pas le point fort du jeu, ont encore perdu en finesse ! Rappelons également que les modes de jeu constituent le principal attrait de ce soft, notamment le mode Carrière dans lequel vous commencez à piloter pour une écurie de fond de grille. Enfin, le jeu à deux via un écran splitté est toujours possible, malheureusement il altère sensiblement la qualité de l'animation.

Chon

SUPER NINTENDO

The Lost Vikings 2

prix 90%

éditeur: INTERPLAY
textes: FRANCAIS
genre: PLATE-FORME/REFLEXION
nombre de joueurs: 1 OU 2
sauvegarde: MOTS DE PASSE
continue: INFINI

Trois ans que l'on attendait la suite de Lost Vikings sur Super Nintendo ! Outre les versions PlayStation et Saturn, testées dans ce même numéro, la 16 bits de Nintendo accueille enfin ce deuxième volet. Le principe n'a pas changé : vous devez faire sortir vos trois Vikings de niveaux labyrinthiques. Chacun d'eux possède un certain nombre d'aptitudes, que vous devez exploiter au mieux. Les graphismes, dépouillés, n'ont pas évolué, mais heureusement l'intérêt du jeu est toujours présent. Bref, cette version — identique aux moutures 32 bits — se révèle indispensable pour qui ne possède qu'une Super Nintendo...

Chon

Die Hard Trilogy (Saturn)

LE ZOOM DE VITE VU

Dans ce jeu, tout le monde peut mourir d'une manière très très dure...

SATURN
Die Hard Trilogy

prix	93 %
éditeur	ELECTRONIC ARTS
textes	FRANCAIS
genre	TIR ET COURSE
nombre de joueurs	1
sauvegarde	OUI
continue	OUI

Die Hard Trilogy est un CD qui regroupe trois authentiques jeux, reprenant chacun un épisode de la trilogie cinématographique bien connue. « Piège de cristal », le premier volet est un jeu d'action/tir, dans lequel vous dirigez Bruce Willis (vu de de haut), dans la vingtaine (!) d'étages (littéralement reconstitués !) du fameux Nakatomi Plaza. Vous devez y délivrer les otages (donc éliminer les terroristes avec leur propre arsenal), puis rejoindre rapidement l'étage suivant, avant qu'une bombe n'explose. Il s'agit tout simplement du meilleur jeu d'action/tir du genre...

« 58 minutes pour vivre », quant à lui, est traité à la manière de Virtua Cop 2. D'ailleurs, il explose ce dernier ! Fidèle au film, cette phase vous fait « visiter » l'aéroport de New York et ses environs dans leurs moindres recoins (ah, la scène en scooter des neiges !). Il y a ainsi huit longs niveaux, (plus du double de VC 2 !), et l'action y est nettement plus trépidante et soutenue, avec davantage d'armes (dont des grenades), des décors variés, riches et destructibles. Un défaut est à noter : quelques petits ralentissements...

« Une Journée en Enfer », enfin, est inspiré de la scène où Bruce Willis fonce en taxi à travers N.Y., afin de désamorcer des bombes. Dans une dizaine de quartiers, vous devez ainsi trouver ces bombes (ou des voitures suicides !) avant qu'elles n'explosent. Malheureusement, les véhicules ne sont pas hypermaniables. Vous l'aurez compris, ses trois jeux sont excellents. Et la réalisation, de très bonne facture, est quasi identique à la version PlayStation... avec un reproche commun : si les graphismes sont très détaillés, ils restent pourtant assez grossiers (ce n'est pas contradictoire !).

Bubu... Willis

PLAYSTATION
Jet Rider

prix	79 %
éditeur	SONY
textes	ANGLAIS
genre	COURSE
nombre de joueurs	1 OU 2
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	NON

Il n'y a pas si longtemps, nous avons été carrément emballés par Wave Race 64, sorti sur Nintendo 64. Pilotant des jet-skis, le joueur prenait son pied en surfant sur des vagues hyper réalistes. Plus récemment, et cette fois sur PlayStation, c'est Cool Boarder qui nous a conquis grâce à son fun. Il prônait le plaisir de jouer, point barre !

Le principe de Jet Rider se situe justement entre ces deux titres. À bord d'un jet capable de « voler » légèrement au-dessus du sol, vous prenez part à des courses se déroulant sur terre, neige, et eau. Une bonne idée a priori, qui ne semble hélas pas suffisamment exploitée, notamment à cause du pilotage trop rigide. Ce n'est pas que la jouabilité soit à critiquer, mais le fun ressenti dans les deux titres précités ne se retrouve pas du tout ici. On ne remettra pas non plus les graphismes en question, ni même l'animation, ces deux aspects techniques apparaissent tout à fait corrects. Les circuits (on en compte pas moins de dix) sont même variés et sympa — à condition d'avoir suffisamment trimer pour tous les voir, mais c'est une autre histoire !

Jet Rider constitue donc un petit jeu correct, qui offre un mode Deux joueurs sur un même écran. Mais, même en étalant tout son beau plumage, ce soft n'a pas réussi à nous passionner.

Milouse

Chers lecteurs,
Ce mois-ci, j'avais envisagé de publier des codes de jeux fonctionnant sur la Nintendo 64, histoire de marquer son arrivée à ma manière... Mais, vous le savez, Nintendo se la joue « console virtuelle du futur ». Pas de console (française), donc pas de codes ! Allez, ce n'est que partie remise. J'espère quand même pouvoir publier quelques astuces avant la fin de l'année...

Bubu

Mots de passe

Die Hard Trilogy (PlayStation)

DIE HARD 1 :

Chaque mot de passe vous donnera une quinzaine de vies, et plein d'armes et de munitions !)

• Niveau 2 « Réception »
ZNIIGHTWZJIHT
GK5N5W7CY7JZK
VICYHPZRVIC H
KZRVICYHPZRY

• Niveau 3
« Construction »
THX 3 4TDID?
6BOW374MMGDT7
MMLG9T74XMMG
FT74XMLG9T74J

• Niveau 4 « Bureau »
Q 1WSX3W@.1e0
IGFSSIMIFFFJ2
3CIDJJQ2SCJF5
NQ2SCIDJJCS5

• Niveau 5
« Maintenance »
Y4IZDT5YJMZZ
YIBFYYGVW7DY
NZ1YH9YZNZMWH
FY7NZMYH9YZJ

• Niveau 6

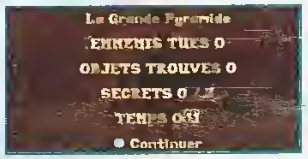
LE CODE DU MOIS

Tomb Raider
PlayStation
Toutes les armes, changer de niveau
Alexandre Jacques (Voisin-le-Bretonneux)

C'est un fidèle lecteur qui a trouvé le premier des codes qui fonctionnent vraiment sur la version française de Tomb Raider. Bravo, Alexandre, et merci de nous les avoir si gracieusement fournis (hein !). Ces cheats sont très faciles, et s'exécutent en cours de jeu.

• Avoir toutes les armes : tapez Select (ce qui fait apparaître l'inventaire), **L1, ▲, L2, R2, R2, L2, ●, L1** (Catherine Larachose devrait gémir...); sortez ensuite du menu (bouton ▢) et revenez-y, pour voir tout l'arsenal.

• Aller au niveau suivant : Tapez Select (l'inventaire s'affiche), **L2, R2, ▲, L1, L1, ●, R2, L2** (Lara gémit...); quittez ensuite le menu (bouton ▢), pour que le niveau s'achève automatiquement.



Toshinden URA
Saturn
Persos et options cachés, super coups
Bubu & Reyda

Hip, hip, hip, URA ! on a déjà les cheats de ce nouveau Toshinden. Vous devez rapidement les effectuer à la page de présentation, pendant que le titre grossit (ce n'est pas aussi difficile que dans les anciens Toshinden). Attention, ils doivent impérativement être effectués dans l'ordre ci-dessous. Un bruit doit confirmer la réussite de chaque code, et le « curseur » doit à chaque fois changer de couleur.

• Deux nouveaux persos (Wolf et Repli) : **A, B, Z, X, Y, C**
• Pouvoir effectuer le super coup : appuyez sur **Z + C** : **A, Z, C, X, B, Y.**
• Deux anciens persos (Sho et Vermillion) : **A, Y, C, X, B, Z.**
• Nouvelles options (murs invisibles, effets visuels, etc) . **A, X, Y, Z, C, B.** Mettez ensuite le curseur sur **Options**, gardez **R** enfoncé et appuyez sur **Start**.

Lomax

PlayStation

Choix du niveau, vol

Lole (adventure of)

• Pendant une partie, faites **Bas + Pause**. Ensuite, maintenez **Haut** et tapez : ▲, ●, ✕, ■ ; un petit chiffre doit apparaître à gauche de l'écran. Changez-le en pressant **L1 + Select**, et validez le niveau voulu en faisant **L1 + Start**.
• Ensuite, si vous voulez voler à travers le niveau (tout en étant

invincible), il vous suffira de presser **L1 + ■**. Pressez à nouveau ces boutons pour atterrir. Mais faites gaffe où vous mettez les pieds !

Die Hard Trilogy

PlayStation

Pistolet Beretta à l'infini

El Cidou

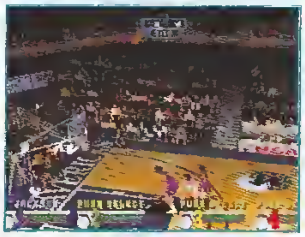
Dès le début de l'épisode 58 Minutes pour vivre, descendez l'hélicoptère de police (sic) : il laissera un pistolet Beretta, que vous pourrez conserver.

NBA Jam Extreme

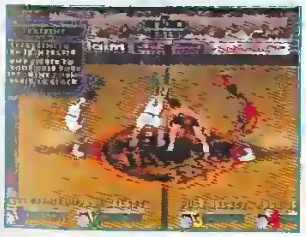
PlayStation

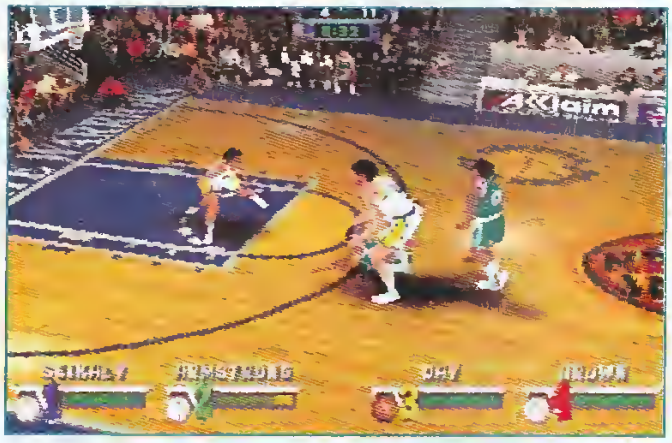
Codes délirants

Bubu

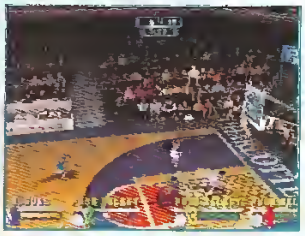


Chers amis de l'extrême, sachez que ces codes de la version PlayStation devraient en toute logique être compatibles avec la version Saturn (dont la mouture finale se fait attendre).
- Attention, les codes suivants s'effectuent dès que les équipes ont été sélectionnées.
• Voir le pourcentage de réussite aux shoots : maintenez **Extrême + Tir**, et relâchez-les dès que l'écran Versus s'affiche.
• Avoir le Turbo en permanence : **maintenez le Turbo, et faites Haut, Bas, Haut, Bas**, à l'écran Versus avant de le relâcher.





- Codes s'effectuant à l'écran où l'on choisit « Big Head » :
• Joueurs minuscules : **Haut, Bas, Gauche, Droite, Bas, Haut + Yes.**
- Attention, les codes suivants s'effectuent avant le coup de sifflet de l'arbitre, quand les tableaux de conseils sont encore affichés. Lorsque vous appuyez sur les boutons, les inscriptions défilent : n'en tenez pas compte.
• Plus d'aide de l'ordinateur : **Extrême, Turbo, Passe, Passe** (« Computer assistance off » doit s'afficher).
• Blocage/interception au maximum d'efficacité (Quick Hands) : **Passe, Passe, Passe, Turbo, Turbo, Turbo, Extrême, Extrême**
• Réussite de trois points à fond : **huit fois Passe, Extrême, sept fois Passe**
• Le « Goaltending » n'est plus pénalisé : **huit fois Extrême, Passe, neuf fois Extrême.**
• Tir « en arche » (plus en hauteur) : **cinq fois Turbo, Passe, Passe, six fois Turbo.**
• Pousser (les adversaires...) plus fort : **deux fois Turbo, deux fois Passe, deux fois Turbo, deux fois Passe, deux fois Turbo, deux fois Passe, deux fois Turbo.**
• Vitesse à fond : **dix fois Extrême, trois fois Passe.**
- Les codes suivants s'effectuent pendant le match :
• Super dribble : quand vous avez la balle, **faites Passe + Turbo + Extrême.**
• Dribbler entre les jambes : quand vous avez la balle, faites très vite **deux fois Turbo.**
• Dribbler dans le dos : quand vous avez la balle, tapez très vite **Extrême deux fois.**



Mots de passe

« Ordinateurs 1 » :
F3279HY3FLM6X
15K1ITGNWWHF9
F6NVMBF9F3NWM
G59F6NVMBF9F
• Niveau 7 « Direction 1 » :
74225YHK7WYMW
H7GKYLCLH1X74
XMLG9T74XMLH9
Y7+XMLG9174XJ
• Niveau 8
« Construction 2 » :
TN1ZN9[illegible]CGJ XL
7Y5R9N4W[illegible]68TR
5XWMGFTR6XWHG
9TR6XWMGFTR6J
• Niveau 9 « Bureau 2 » :
HA25H[illegible]GCYRY
BXK479ILI3XH5
XRL3[illegible]
YH6XRLZCTH5XJ
• Niveau 10 « Salle de bal » :
3D231ZZ1P3CK
&D5 QV9G7TZ3V
FKQC3W3D[illegible]
13DFKQG3W3[illegible]
• Niveau 11
« Maintenance 2 » :
W82GN8DTY5CFX
WGM79Q5PRZIWL
FFPQQVWCFFPRG
ZWCFFPQQYWCF
• Niveau 12 « Bureau 3 » :
342RGHX[illegible]9214N
RL3WL4XLM2D9[illegible]
4NLLB39E4NLMB
F954NLLB99E4J
• Niveau 13
« Construction 3 » :
TJ2HGH_D3D1DP
Z_PN45NTL69TM
6DTMGDTM6D1L6
8TMGDTM6DM6
• Niveau 14 « Salle des ventes » :
DXC2HW9SQZPG7
_ZHNGQZGSM2DY
MG7TUYMGGJW
3DYMGGTW7DYMJ
• Niveau 15
« Ordinateurs 2 » :
BX1PND9BYGP
4ZBL3DYGNL3BY
CFGPVRBYCFGNY

Mots de passe

[illegible]

Worldwide Soccer 97

Saturn

Techniques de jeu

Yannick Lebellec (Monts)

• Roulette : pendant que vous courez, faites : **Avant, Arrière, Avant + B.**
• Feintes : appuyez **deux fois** sur la **direction perpendiculaire** à celle dans laquelle vous allez.
• Retourné : quand le ballon vient de derrière vous, appuyez sur **A** ou **C**.
• Reprise de volée : avant que le ballon touche le sol, appuyez sur **A**.
- Têtes : il est nécessaire d'être en face de la balle.
• Tête piquée : appuyez sur **A**.
• Tête haute : appuyez sur **C**.
• Tête pour passer la balle : **B**.

Virtua Fighter Kids

Saturn

Nouveaux Combos Makers

Chris Fighter Kid

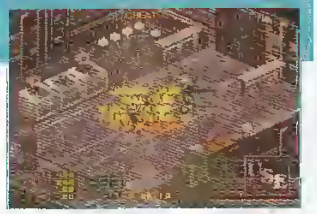
Recopiez les nouveaux Combos ci-dessous, dans vos tableaux de Combo Maker. Les photos concernent — de haut en bas, les personnages suivants : Akira, Sarah, Kagemaru.

Project Overkill

PlayStation

Munitions, bouclier, changer de niveau

Bubu



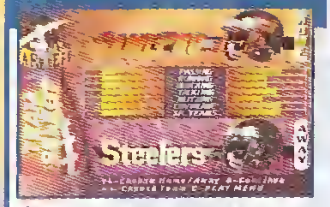
Mettre la Pause durant une partie, puis le curseur sur Review Mission. Entrez ensuite les codes suivants :
• Munitions à fond : maintenez ●, et pressez ; maintenez ▲, et pressez ✕ ; maintenez ●, et pressez ✕ ; Maintenez ✕, et pressez .
• Bouclier magnétique : maintenez **Droite**, et pressez ●, , ▲ ; maintenez **Gauche**, et pressez , ●, ✕.
• Terminer le niveau : pressez ✕, **Haut, Bas, Haut**; maintenez , et pressez ● ; maintenez ✕, et pressez ▲.

NFL Quaterback Club 97

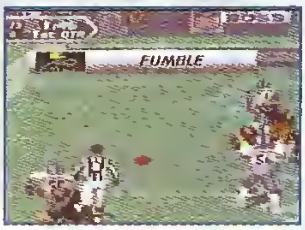
Saturn

Codes délirants

Bubu



À l'écran principal, choisissez les présaisons. Ensuite, effectuez les codes à l'écran de sélection des équipes.
• Joueurs minus : **X, X, Z, Z, X, Z.**
• Joueurs énormes : **X, X, Z, Y, X, Z.**
• Jeu avec «Fumbles» : **X, X, X, L, X, X.**
• Mines invisibles sur le terrain de jeu : **X, X, X, Z, X, X.**
• Équipe Gamepro (magazine américain de jeux vidéo !) : **X, Y, L, L, X, L, A**; faites ensuite défiler les équipes.



Mighty Hits

Saturn

Choix des jeux

Bubu & Reyda

À l'écran Stage Select, tirez sur le **S** et le **E** du mot Stage, puis sur le **L** et le **T** du mot Select. Vous pourrez choisir les jeux que vous voulez.

Sega Ages Vol. 1

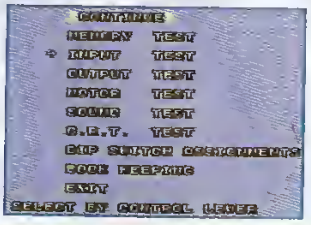
Saturn

Codes pour Space Harrier

Bubu & Reyda

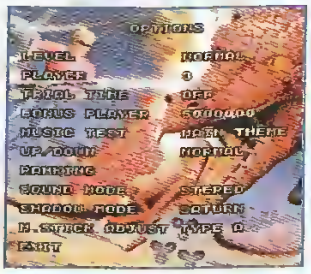
• Options supplémentaires : à l'écran titre, mettez le curseur sur Options, gardez **A + C enfoncés** et pressez **Start** : de nouvelles options seront apparues dans le menu.

• Jouer en mode Arcade : lorsque le logo Sega zoome, maintenez enfoncés les boutons **A + C + Start**



de la seconde manette, jusqu'à l'écran titre. En bas à gauche est inscrit Player 0 ; octroyez-vous des crédits en appuyant sur **L**.

• Afficher le menu Deep switch (pour changer les points, etc) : après avoir fait le code pour le mode Arcade, pressez les boutons **X + Y + Z + Start** de la **première manette**, à l'écran titre. Le menu apparaîtra.

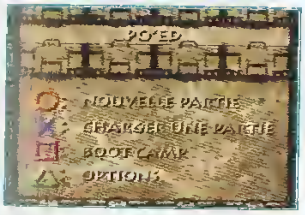


PO'ed

PlayStation

Choix du niveau, tout à fond, délires...

Richard Brinais (Nantes)

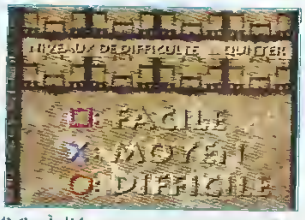


Voilà des codes qui vont redonner un peu d'intérêt à ce doom-like.

• Choix du niveau : au menu principal (charger jeu, options...), pressez **L1 + L2 + R1 + R2 + Haut**, puis faites ●, pour commencer une nouvelle partie. Au menu du choix de la difficulté, pressez **L1 + L2 + R1 + R2 + Bas**, puis choisissez un niveau de difficulté. Un menu de choix de niveau apparaîtra alors.

• Pour que les ennemis fassent des bruits de pets quand ils tirent (sic !) : à partir du menu principal, sélectionnez « Charger jeu » (✕). À l'écran, pressez **L1 + L2 + R1 + R2**. Sortez de cet écran. Vous entendrez les sons délicats pendant le jeu.

• Pour voir le générique de fin : à partir de l'écran principal, sélectionnez « Charger jeu »



(✕). À l'écran, maintenez Droite et pressez ●. **Relâchez Droite**, et pressez ▲ pour annuler. La séquence de fin devrait apparaître instantanément.

• Toutes les armes : pendant une partie, mettez la carte (en faisant + Select). Maintenez la direction **Gauche** jusqu'à ce que la flèche du plan pointe vers vous, puis faites **Start** pour qu'elle revienne à sa position initiale. Pendant qu'elle tourne, pressez **L1**+ + ✕ + ●. Sortez ensuite de l'écran du plan (en faisant Select). Enfin, faites apparaître votre inventaire, (en appuyant sur ▲) pour constater que vous avez toutes les armes.

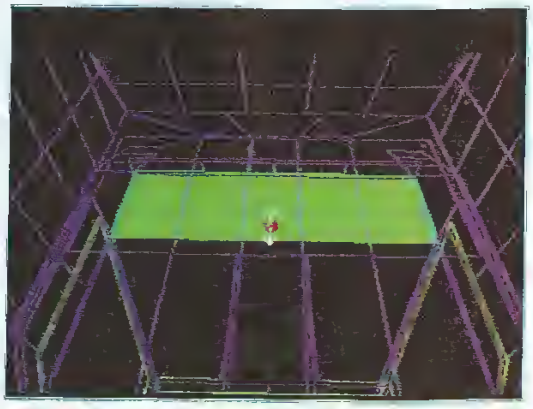
• Plein de munitions : attention, vous devez être en mode « à pied » pour que ce code fonctionne. Effectuez un saut périlleux arrière (en faisant + L2), et pendant que vous êtes en l'air, pressez **Droite** + ✕ + ●. Toutes vos armes devraient être à fond de munitions.

• Invincibilité : attention, ce code ne fonctionnera pas si vous n'avez pas la foreuse (sic) ! Faites

apparaître le menu des armes (▲) et sélectionnez la poêle. Refaites apparaître le menu d'armes. Ensuite, pressez ● + **R1**, jusqu'à ce que votre compteur d'énergie marque 999. Vous êtes alors invincible.

• Énergie à fond : attention, vous devez être en mode « à pied » pour que ce code fonctionne. Effectuez un saut périlleux arrière (en faisant + L2), et pendant que vous êtes en l'air, pressez **Bas** + ✕ + **R2**.

• Pour passer à travers sols et plafonds, vous devez préalablement être en mode Jet Pack. Ensuite, positionnez-vous sur le cadavre d'un ennemi, puis faites apparaître le menu d'armes. Pressez alors **L1 + Droite + Bas**. Vous devriez traverser le sol.



Mots de passe

Mots de passe

[illegible]

• Quai [illegible]

[illegible]

• Aquadus 2 : [illegible]

• Simon Cruber : [illegible]

(Lolo)

WipEout 2097 (PlayStation)

Voici le code pour avoir la classe Phantom, mais aussi le vaisseau Piranha, les courses cachées, les médailles d'or : ■ ● ■ ▲ ● ▲ × ■ × × ■ ● ▲ ■

Pierre Combaud

Pandemonium! (PlayStation)

Le code ci-dessous est le dernier du jeu. Il vous permettra d'accéder à tous les niveaux : Le voici : K A F A B M B L

(Ocef Lefou)

Street Racer (Saturn et PlayStation)

Si vous aviez mémorisé le code pour obtenir toutes les lignes (Super, silver, Gold, Platinum) et le pilote lapin-café : QURGAY

Time Commando

PlayStation

Niveaux, énergie, armes

Alain Magot (de Pontet)

Mettez la Pause, le curseur sur Sound FX, puis tapez les codes suivants. Un bruit confirme la réussite de chaque code. Retirez ensuite la Pause.

• La barre d'énergie au maximum de sa taille : ■, ●, ●, ▲, ×, ×, ●, ■, ■, ■, ▲, ■.

• La barre de temps remise à zéro : ▲, ▲, ■, ●, ×, ▲, ●, ■, ■, ■, ×.

• Aller au niveau suivant : ×, ■, ×, ▲, ●, ■, ×, ●, ×, ▲, ▲.

• Aller au monde suivant : ●, ×, ▲, ●, ■, ●, ×, ■, ▲, ●, ■.

• Posséder toutes les armes du monde : ▲, ×, ●, ■, ×, ■, ●, ▲, ×, ■, ●.

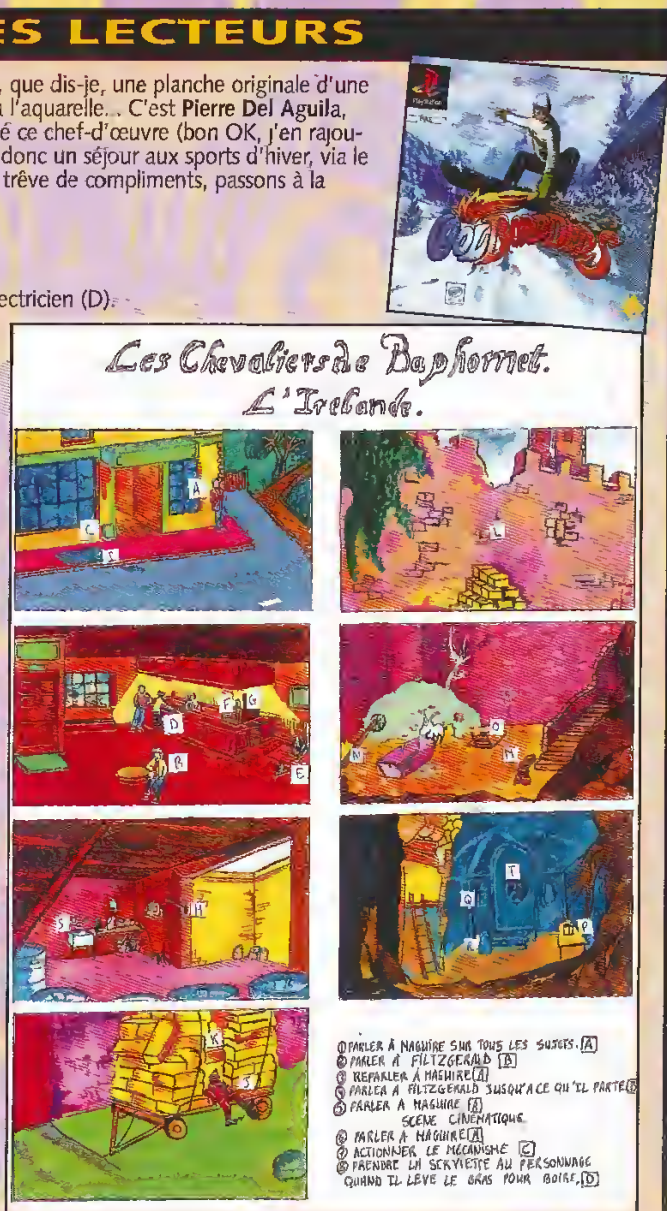
• Munitions illimitées : ▲, ●, ▲, ×, ■, ×, ●, ■, ▲, ×, ■.

• Les armes comme l'arbalète se rechargent automatiquement : ■, ×, ●, ▲, ●, ×, ■, ▲, ●, ▲, ■.

LE PLAN DES LECTEURS

Ce mois-ci j'ai enfin reçu un beau plan, que dis-je, une planche originale d'une 8D de (futur) maître ! Elle est réalisée à l'aquarelle... C'est **Pierre Del Aguila**, qui habite Saint-Julien (83), qui a réalisé ce chef-d'œuvre (bon OK, j'en rajoute, mais pour une fois .). Pierre gagne donc un séjour aux sports d'hiver, via le jeu **Coolborders, offert par Sony** Mais trêve de compliments, passons à la suite de la solution du plan :

• 9 . Buvez une bière au comptoir (D).
• 10 : Redemandez une bière (D).
• 11 : Montrez au barman la carte d'électricien (D).
• 12 : Parlez au vieux (E).
• 13 : Volez le fil de fer au vieux (une main apparaît quand il le sort); (E).
• 14 : Actionnez le mécanisme avec le fil de fer (F).
• 15 : Descendez dans la cave (G).
• 16 : Actionnez le levier (H).
• 17 : Remontez dans le bar, puis allez actionner le mécanisme (I).
• 18 . Redescendez dans la cave (G).
• 19 . Allez parler au paysan jusqu'à ce qu'il parte au bar (J).
• 20 : Montez sur le tas de foin (K).
• 21 : Plantez la barre de fer dans la fissure du mur (L).
• 22 : Escaladez le mur (L).
• 23 : Faites-vous bousculer par la chèvre en (M); relevez-vous vite et courez en (N) : la chèvre sera alors bloquée.
• 24 . Dirigez-vous en (O).
• 25 : Prenez le plâtre (P).
• 26 : Regardez le mécanisme (Q).
• 27 : Faites tomber la statue puis remettez-la droite (R).
• 28 . Saupoudrez le plâtre sur les empreintes que la statue a laissée en tombant.
• 29 : Retournez dans la cave du pub et trempez la serviette volée, sous le robinet après l'avoir ouverte.
• 30 : Retournez dans la seconde cave et essorez la serviette au-dessus du plâtre (R).
• 31 : Ramassez le plâtre et mettez-le en (Q).
• 32 · Rentrez en (T).



Gagnez 1 jeu PlayStation par jour sur le nouveau 3615 Player One !

Les lots
16 jeux Tobal n° 1
15 jeux Jet Rider

Gagnez de nombreux autres lots sur le NOUVEAU 3615 Player One.

Extrait du règlement :
[illegible] sans obligation d'achat [illegible] jeu Tobal n° 1 [illegible] 15 jeux Jet Rider. Ce concours sera organisé sur le 3615 Player One du 25/02/97 au [illegible]

Pour participer au concours et tenter votre chance, tapez 3615 Player One sur votre Minitel et choisissez jeu Sony.

Plans & Astuces

TOMB RAIDER

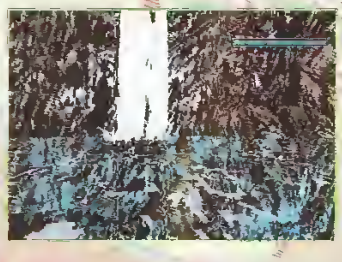
Une rubrique réalisée par Wolfen.

Ça y est, après trois mois de pérégrinations, nous abordons enfin l'ultime ligne droite de la quête de Lara, alias Miss jeu vidéo 96. Cette dernière partie est d'une difficulté telle, qu'à côté l'exploration de l'Enfer passerait pour un plaisant amusement ! Armez vous de courage, la fin est proche ...

NATLA'S MINE

Natla 1

Vous accédez aux mines par une galerie inondée. Nagez sous la cascade. Vous découvrez un chemin : remontez-le. Actionnez le levier ouvrant une porte en bois, puis redescendez.

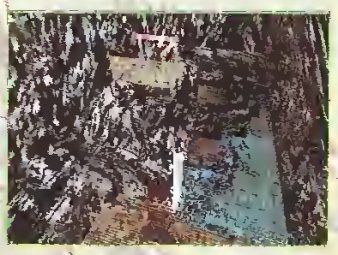


Natla 2

Gagnez le débarcadère puis prenez plein sud. Dans la salle où vous arrivez, tirez la caisse en bois obstruant un passage. Dans ce cul-de-sac, vous trouverez un autre levier.

Natla 3

Retournez dans le passage accessible par la chute d'eau, et remontez



jusqu'à une corniche surplombant le lac. Faites un saut pour gagner l'avancée rocheuse légèrement au nord-nord-ouest.

Natla 4

Vous atteignez une salle de contrôle d'extraction comprenant seulement un bâtiment en préfabriqué. Ramassez la trousse de soins et poursuivez

votre progression vers l'ouest.

Objet : 1 grosse trousse de soins.

Natla 5

Cette pièce renferme deux bâtiments désaffectés. Tirez la caisse vers les vieux pneus et sautez sur le toit de la baraque. Une dalle fissurée permet d'y entrer. Un couloir part dans les profondeurs de la roche et, dans un angle

mort, vous trouvez un levier larguant les amarres du bâteau. De retour dans la salle aux baraquements, longez la voie ferrée ; la porte s'ouvrira à votre approche.

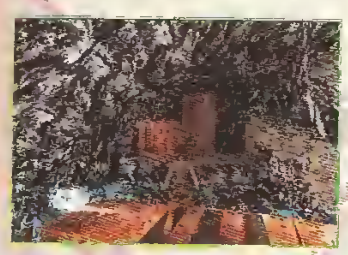
Natla 6

Allez près de la première barrière afin de déclencher un piège (un rocher qui roule). Ensuite, enjambez les deux premières haies et, au niveau de la troisième, bondissez légèrement en diago-

nale pour atteindre l'ouverture ouest, avant qu'un second rocher vienne l'obstruer. Si vous échouez, sortez par l'issue est et revenez : tous les éléments auront repris leur disposition d'origine. Ramassez le fusible et sauvegardez. Faites attention aux deux rochers dans le couloir suivant et regagnez le lac.
Objet : 1 fusible.

Natla 7

Le déplacement du bateau permet d'atteindre une nouvelle zone d'exploration. Faites un saut pour gagner la berge est.



Natla 8

Vous arrivez dans un secteur aux murs métalliques sur lesquels figure le logo de la Natla. L'un d'eux (celui où le A et le T sont en partie effacés) peut être déplacé. Derrière, un levier

met en marche un tunnelier dans le secteur des docks.
Objet : 1 chargeur de Magnum.

Natla 9

Le tunnelier a libéré un passage, qui se trouve obstrué peu après par un bloc mobile. Poussez-le et, lorsque vous atteignez la petite salle, montez des-

sus pour vous hisser sur une plate-forme en hauteur. Outre un chargeur d'Uzi, vous trouvez un levier qui actionne l'ouverture d'une autre porte.
Objet : 1 chargeur d'Uzi.

Natla 10

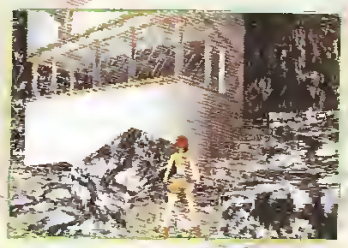
Continuez plus avant. Vous atteignez une salle où un deuxième fusible ne demande qu'à être ramassé. Ensuite, quittez la pièce avant d'être repérer par un collègue de Larson.
Objets : 1 fusible, 2 Magnums.

Natla 11

Retournez dans la salle des baraquements et prenez la galerie sud. Continuez jusqu'à atteindre un levier qui met en marche un tapis roulant situé dans les parages. Le troisième fusible est maintenant accessible.
Objet : 1 fusible.

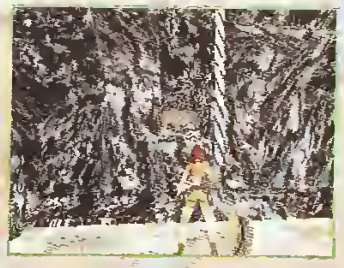
Natla 12

Retournez dans la salle de contrôle et entrez dans le bâtiment. Collectez les munitions et insérez les fusibles dans l'emplacement prévu à cet effet. Cela fera descendre un bâtiment suspendu à une chaîne. Sauvegardez. Entrez dans le bâtiment et prenez les pistolets.
Objets : 1 chargeur de Magnum et des pistolets.



Natla 13

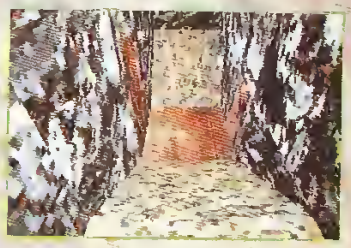
Montez sur le bâtiment. À l'est, vous apercevez une ouverture dans le mur vers laquelle vous sautez. Quelques pas plus loin, un trou au plafond vous permet d'atteindre un autre couloir.



Natla 14

Secret 1

À votre approche, une porte s'ouvre automatiquement. Peu après, une pente douce au pied de laquelle se trouve une trappe vous attend. Attention, elle s'ouvre sur un puits de lave. Pour l'éviter, pendant que vous glissez le long de la pente, faites un



saut en avant afin de vous agripper. Quand vous vous hissez, la trappe se referme définitivement. Dans le mur est, au niveau de la même trappe, se trouve un réduit secret contenant quelques options et un levier.
Objets : 1 grosse trousse de soins et 1 chargeur d'Uzi.

Natla 15

Retournez dans la salle défendue par le tunnelier, pistolets en main. Affrontez l'acolyte de Larson en prenant garde aux nombreuses fosses pleines de lave. Une fois votre ennemi mis hors d'état de nuire, récupérez les Magnums sur son cadavre.
Objets : 2 Magnums.

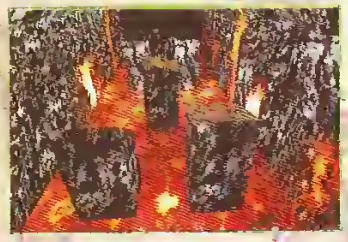
Natla 16

Repérez le levier à l'est de la salle et faites un saut avec élan dans sa direction, en maintenant le bouton

d'action enfoncé. Après une glissade, agrippez-vous à une corniche. Lâchez le bouton un instant et réappuyez immédiatement pour vous accrocher à la corniche juste en-dessous. Déplacez-vous latéralement sur la droite afin de gagner un sol plus sûr.

Natla 17

En continuant votre progression, vous atteignez une vaste salle recouverte de lave. Des piliers vous permettent de poursuivre vers l'ouest, puis du pilier central un saut vous amène à une galerie située dans le mur nord de la salle.

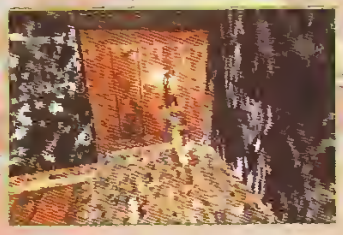


Natla 18

Secret 2

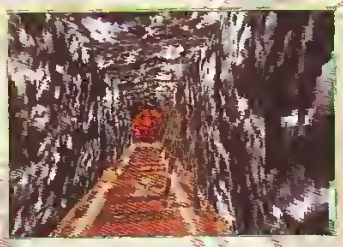
Face à vous, un bloc mobile obstrue un passage. Foncez droit sur lui et, sans perdre un instant, poussez-le. Cela vous permet d'éviter un rocher dévalant de la voie ferrée et, accessoirement, d'accéder à la seconde zone secrète. Déplacez une seconde fois le bloc. Au niveau supérieur (à la seconde passerelle), un réduit doté de quelques options devient accessible.

Objets : 1 grosse trousse de soins et 1 chargeur d'Uzi.



Natla 19

Un couloir permet de contourner l'obstacle que constitue désormais le rocher. En rejoignant la voie ferrée, dirigez-vous vers le rocher pour



découvrir tout un tas d'options. Retournez dans la salle de lave et continuez la traversée vers l'ouest.

Objets : 1 grosse trousse de soins, 1 chargeur d'Uzi et 1 boîte de cartouches.

Natla 20

Vous voici dans une salle où sont entreposées des caisses de TNT. L'une d'elle, la plus pourrie, peut être déplacée. Amenez-la dans la salle suivante afin de vous en servir pour atteindre un couloir en hauteur dans le mur nord. Sauvegardez.

Natla 21

Peu après le point de sauvegarde, une fosse pleine de lave vous barre la route. Bondissez sur le rebord (à gauche) afin d'éviter un rocher. Sautez ensuite dans la galerie d'où provient le rocher pour atteindre le levier aperçu lors de votre dernier combat. Retournez dans la salle au bloc de TNT et prenez le passage ouvert par le levier.

Objet : 1 chargeur de Magnum.

Natla 22

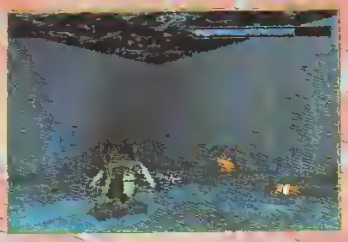
Vous arrivez dans une salle avec d'énormes piliers. Là, un trasher se déplaçant en skate-board tentera de vous éliminer avec vos propres Uzis. Magnums contre Uzis, l'alternative tient dans l'utilisation des trousses de soins. Récupérez les Uzis sur le corps du trasher et fouillez la salle à la recherche de munitions.

Objets : les Uzis et 3 chargeurs d'Uzi.

Natla 23

Secret 3

L'une des fosses à l'est est remplie d'eau, contrairement aux autres. Plongez pour découvrir une zone secrète riche en options. Retournez dans la



salle aux piliers et empruntez le couloir sud pour sauvegarder.

Objets : 1 grosse trousse de soins, 1 petite trousse de soins et 1 chargeur d'Uzi.

Natla 24

Dans cette large galerie, une série de trois rochers dévale la pente. Esquivez-les avec des sauts latéraux. Avant de prendre l'issue est, laissez dévouler un quatrième rocher.

Natla 25

Escaladez toute la série de piliers et de plates-formes. Un passage vraiment anecdotique à ce stade du jeu. Vous arrivez dans une succession de petites salles avec des blocs mobiles obstruant des passages. Allez d'une salle à l'autre pour révéler finalement un réduit équipé d'un levier et d'un point de sauvegarde. Descendez

l'escalier rendu accessible, poussez le bloc et activez le levier plus loin sur la gauche, sans vous affoler si une porte dorée se ferme à votre arrivée. Après avoir actionné le levier, retournez rapidement au dernier point de sauvegarde et franchissez la porte.

ATLANTIS

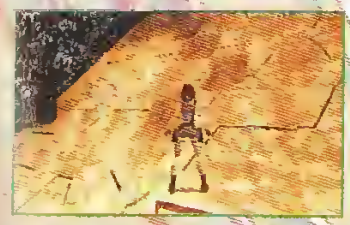
TOMB RAIDER

Natla 26

Un dernier gus équipé du fusil à pompe vous attend. Courez autour de lui à distance moyenne et allumez-le au Magnum ou à l'Uzi. Après vous en être débarrassé, récupérez votre bien.
Objet : 1 fusil à pompe.

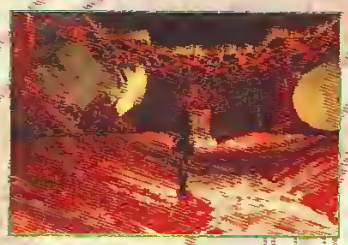
Natla 27

Montez sur la plate-forme surplombant la porte de la pyramide, et effectuez une série de sauts sur les plates-formes qui parsèment le versant nord de la pente. Arrivé au point le plus haut, sautez sur la pente le long du mur nord et glissez jusqu'à l'ouverture donnant dans un réduit équipé d'un levier. Redescendez dans la salle et cherchez la porte nouvellement ouverte. Vous y trouverez une trousse de soins et la clef de la pyramide. Il ne vous reste plus qu'à gagner la porte de la pyramide, l'ouvrir avec la clef et sortir.
Objets : 1 grosse trousse de soins et la clef de la pyramide.



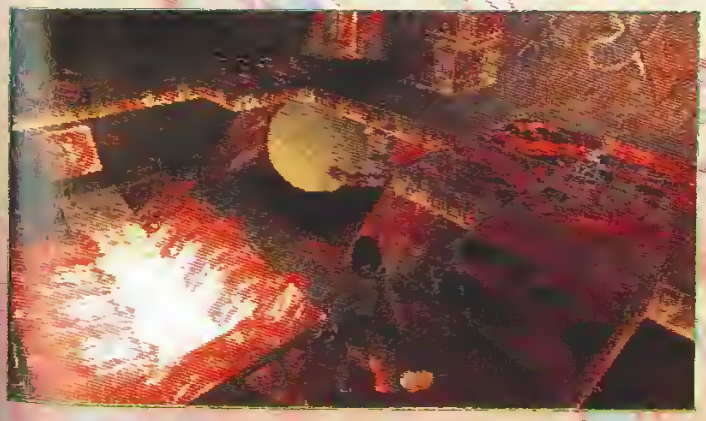
Atlantis 1

Ce couloir sombre mène à une salle sur les parois de laquelle trônent des boules étranges. À votre approche, celle de gauche explose, libérant un mutant. Éliminez-le en tâchant de ne pas avancer plus avant dans la salle. Deux autres mutants surgissent à leur tour de la première boule du mur droit et de la troisième du mur gauche.
Objet : 1 chargeur d'Uzi.



Atlantis 2

Montez à l'étage en empruntant l'issue sud-est. Quand vous atteignez le centre de la pièce, une boule de l'étage inférieur explose, libérant un démon ailé. Dans l'alcôve nord-est se trouve un levier ouvrant derrière vous un autre réduit. Là, un nouveau levier actionne l'ouverture d'une issue (face à l'escalier emprunté précédemment). En suivant ce passage, vous tombez sur un troisième levier ouvrant la porte sud de la première salle.
Objets : 1 petite trousse de soins et 1 boîte de cartouches.



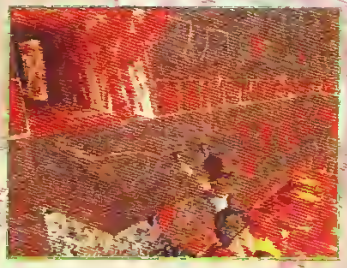
Atlantis 3

Le couloir conduit à une corniche surplombant une salle recouverte de lave. En regardant vers le haut, vous apercevez un démon ailé. Attirez-le, et reculez vivement dans le couloir afin de vous mettre hors de sa portée. Allumez-le à distance.

Atlantis 4

Secret 1

Ne sautez surtout pas vers la corniche située à votre droite mais suspendez-vous au rebord de celle sur laquelle vous vous trouvez. Vous apercevez un appui un peu au-dessous de vous. Laissez-vous tomber en maintenant le bouton action enfoncé afin de vous agripper à la corniche en contrebas. Un couloir s'enfonce dans la paroi : il mène à une zone secrète contenant plusieurs options.
Objets : 1 grosse trousse de soins, des chargeurs de Magnum et d'Uzi.



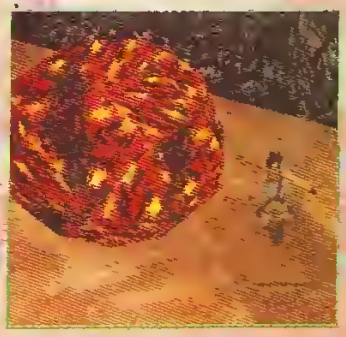
Atlantis 5

Ce couloir mène sur l'autre corniche de la salle de lave. En continuant votre progression, vous atteignez une pièce où se trouve une nouvelle boule, encore plus grosse que celle de la première salle. Avancez sur la plate-forme et sautez sur la fissure du mur ouest. Comme dans la salle de lave, laissez-vous tomber d'un niveau. Vous arrivez à un couloir dans lequel un levier ouvre la porte de la pièce précédente. Retournez-y et faites un saut pour atteindre la plate-forme d'en face. À ce moment, la boule géante explose, libérant un démon ailé. Ne vous attardez pas et engouffrez-vous dans le couloir afin de sauvegarder.
Objet : 1 chargeur d'Uzi.

Atlantis 6

Secret 2

Bondissez sur le pilier qui vous fait face. Tournez-vous face à la pyramide et sautez sur la dalle la plus foncée. Enchaînez immédiatement sur la seconde dalle afin d'éviter le rocher. Gagnez le coin nord-est en effectuant une série de sauts sur les dalles les plus plates. Un couloir secret renferme les mêmes options que le précédent secret.
Objets : 1 grosse trousse de soins, des chargeurs pour Magnum et Uzi.



Atlantis 7

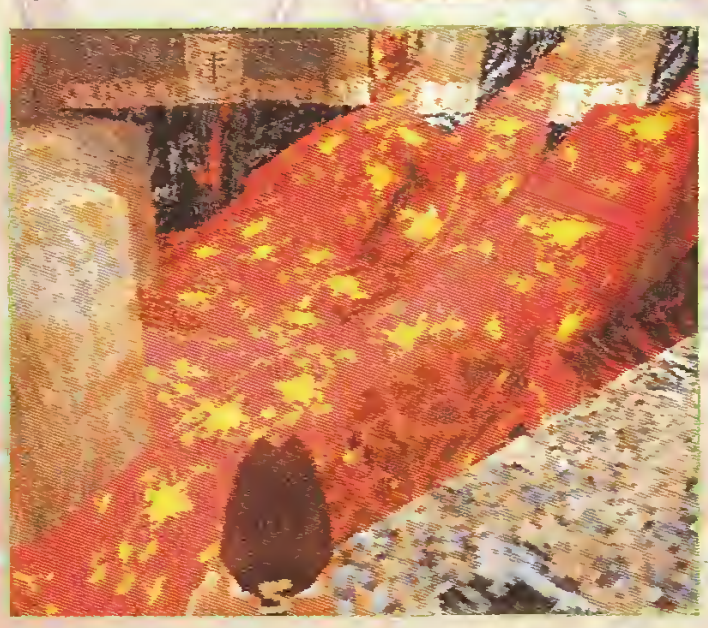
Laissez-vous glisser le long de la pente jusqu'à la porte rouge. Faites un saut vers le mur sud et hissez-vous sur la plate-forme. Sautez ensuite de pilier en pilier vers le nord. Vous atteignez un réduit où vous pouvez actionner un levier. Plongez ensuite dans l'eau et actionnez un autre levier immergé contre le mur sud. La porte rouge est maintenant ouverte. Il vous reste juste assez de temps pour l'atteindre.

Objets : 1 grosse trousse de soins et 1 chargeur d'Uzi.

Atlantis 8

Bondissez vers la plate-forme est et gagnez le cristal de sauvegarde (que vous ne manquerez pas d'utiliser). Remontez le long du couloir et plongez dans l'eau. La galerie immergée mène dans une salle comportant une porte rouge qui peut être ouverte à l'aide d'un levier, situé non loin.

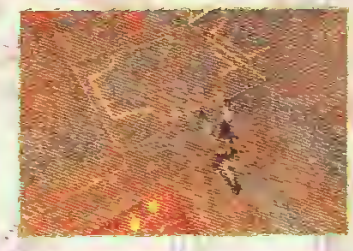
Objet : 1 boîte de cartouches.



Atlantis 9

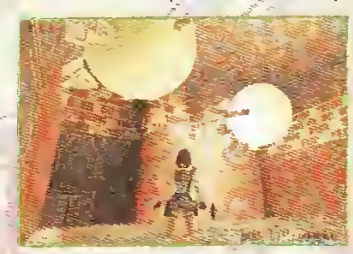
Vous vous retrouvez dans la salle de lave (celle du premier secret), mais à une hauteur plus conséquente. Ignorez les options et gagnez sans tarder la corniche située un peu plus au nord. Engouffrez-vous dans le couloir afin d'affronter dans de bonnes conditions le démon ailé. Revenez ensuite collecter les munitions sans stress.

Objets : 2 chargeurs d'Uzi.



Atlantis 10

Plongez dans la galerie inondée et gagnez une salle dotée de quatre « œufs » de mutants. Commencez par sauvegarder avant d'actionner les leviers des coins nord-ouest, sud-est et du mur sud (derrière le cristal).

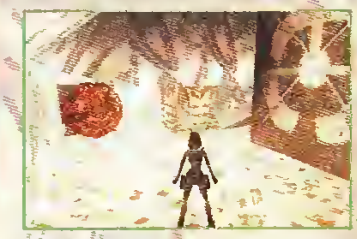


Ceux-ci ouvrent les portes de la galerie immergée partant de cette salle. Si d'aventure des mutants surgissaient des « œufs », et selon l'issue de l'affrontement, n'hésitez pas à recharger la dernière sauvegarde.

Objets : 1 petite trousse de soins et 2 paires de chargeurs d'Uzi.

Atlantis 11

Prenez le passage découvert. À l'intersection, vous repérez un levier. Actionnez-le et franchissez la porte. Un rocher vient obstruer la seule issue. Qu'importe, placez le bloc comme indiqué sur la photo et ressortez par le



passage rouge. Revenez à l'intersection du levier, entrez de nouveau. Le rocher, réamorcé entre temps, est retenu par le bloc. Vous pouvez alors gagner une nouvelle corniche dans la fameuse salle de lave où un nouveau démon ailé vous attend. Lorsque vous en êtes venu à bout, sautez sur la corniche la plus au sud-ouest.

Objets : 2 paires de chargeurs d'Uzi.

Atlantis 12

Entrez dans la salle afin de libérer l'un des démons ailés de son cocon. Reculez et flinguez-le, à l'abri dans le couloir. Répétez la procédure pour le second cocon. Laissez-vous ensuite glisser le long de la pente et, au dernier moment, sautez sur le versant opposé.

Objets : 1 grosse trousse de soins, 1 boîte de cartouches et 2 paires de chargeurs d'Uzi.

Atlantis 13

Avancez sur la droite afin d'apercevoir un démon ailé embusqué, puis retournez dans le couloir pour le tuer. Ensuite, sautez sur la corniche contre le mur nord et, de là, gagnez le pilier le plus à l'est. Un démon surgit de son cocon, engouffrez-vous dans le couloir afin de l'abattre tranquillement.

Objets : 2 chargeurs d'Uzi.

Atlantis 14

Longez le boyau et sautez sur l'espèce de pont. Grâce à une dalle située face à vous, vous gagnez la corniche du mur sud où se trouve un levier. Dirigez-vous vers le bloc mobile et déplacez-le. Un chemin s'enfonce dans la falaise et vous permet de regagner le pseudo-pont. Après la herse, deux démons embusqués sur une nouvelle corniche vous donnent du fil à retordre. Après

vous en être débarrassé, gagnez leur perchoir. En continuant, vous retrouverez votre salle préférée à une hauteur telle qu'on ne distingue même plus la lave au fond. Flinguez le démon, sautez sur la corniche adjacente et sauvegardez.

Objets : 1 petite trousse de soins et 3 chargeurs d'Uzi.

Atlantis 15

Après avoir sauvegardé, sautez sur le bloc situé plus au nord. Engagez-vous dans le couloir afin d'actionner le levier

qui s'y trouv
position de
Effectuez u
gagner l'issu
un autre levi
nouveau l'a
Maintenant,
gagner l'issue

Ati

Après un cou
large couloi
mutants. Fo
tirant des ra
attentiveme
Dans l'angle r
secret s'ouvre
té. Engouffrez
mez le comba
s'ensuit. N'hés
trousses de
l'ouest. Une
approche. Fran
qu'elle se refe
(en étant fac
vous sur la cor
à la salle de la
hauteur il y a

qui s'y trouve. Celui-ci modifie la disposition des piliers dans la salle. Effectuez une série de sauts pour gagner l'issue dans le mur nord. Là, un autre levier permet de modifier de nouveau l'agencement de la salle. Maintenant, il ne vous reste plus qu'à gagner l'issue est de la salle.

Atlantis 16

Secret 3

Après un coude, vous atteignez un large couloir, défendu par trois mutants. Foncez dans le tas en tirant des rafales d'Uzi et surveillez attentivement votre barre de vie. Dans l'angle nord-ouest, un passage secret s'ouvre durant un temps limité. Engouffrez-vous dedans et assumez le combat au corps à corps qui s'ensuit. N'hésitez pas à abuser des trousses de soins. Continuez vers l'ouest. Une porte s'ouvre à votre approche. Franchissez-la et attendez qu'elle se referme. Ensuite, à droite (en étant face à la porte), hissez-vous sur la corniche ; elle mène encore à la salle de lave. Attention, à cette hauteur il y a peu de lumière ; c'est

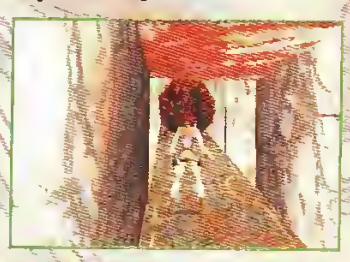
pourquoi les corniches sont, pour ainsi dire, invisibles.

Objets : 1 grosse trousse de soins, 1 boîte de cartouches et 3 chargeurs d'Uzi.

Atlantis 17

Un mutant et un chargeur plus tard, vous voici au pied d'une pente cernée par des mécanismes à fléchettes. Avancez devant la herse et, lorsque le rocher déboule, esquivez-le d'un saut latéral. Remontez la pente jusqu'à un cristal de sauvegarde. Poussez ensuite le bloc mobile qui est en face, encastré dans le mur nord.

Objets : 1 chargeur d'Uzi.



Atlantis 18

Le passage mène à une salle comprenant deux leviers. Actionnez celui de droite et, avant que soit terminé le mouvement de Lara, faites un saut en arrière pour éviter de tomber lourdement dans la fosse. Suspendez-vous ensuite au puits et bondissez vers le bas. Vous voici face à une nouvelle fosse suivie d'une rampe.

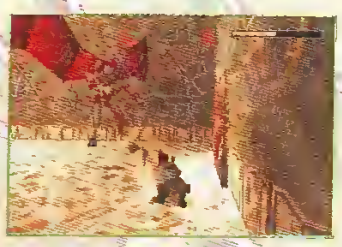
Franchissez le puits d'un saut afin de libérer le rocher, et exécutez un

salto arrière pour franchir à nouveau la fosse. Poursuivez ensuite votre progression jusqu'à un levier commandant l'ouverture de la porte, à gauche de la trappe qui s'est dévoilée sous vos pieds.

Atlantis 19

Cette porte vous mène dans une salle où trois cocons n'attendent que votre approche pour exploser. Flinguez les aliens qui vous feraient l'affront d'apparaître, et enclenchez le levier du mur sud. Avant de sauvegarder, ramassez les munitions.

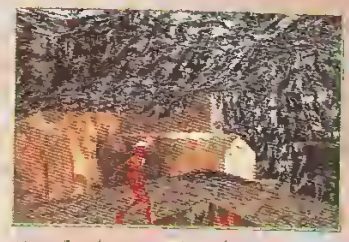
Objets : 4 chargeurs d'Uzi.



Atlantis 20

Laissez-vous glisser au bas de la pente où trois aliens vous attendent. Après avoir buté les deux premiers, vous constatez que le troisième, invincible, imite Lara dans ses moindres mouvements. En observant la salle, vous vous apercevez que son plan est complètement symétrique, à l'exception d'un levier et du mécanisme correspondant. Hissez-vous sur la plate-forme nord-ouest où se trouve le levier actionnant l'ouverture d'une trappe, située juste à côté. Montez sur la plate-forme dans l'angle opposé, le clone grimpe à son tour sur celle d'où vous venez. Placez Lara à l'emplacement précis de la fosse de la plate-forme opposée afin d'y faire tomber votre double. Remontez enfin sur la plate-forme équipée du piège pour explorer le passage plein nord.

Objet : 1 chargeur d'Uzi.



Atlantis 21

Poursuivez votre chemin jusqu'à être arrêté par un centaure. Flinguez-le en effectuant des sauts latéraux. Ramassez les munitions avant de vous en prendre au second alien embusqué dans la partie droite de la pièce. Quand vous en serez venu à bout, prenez la corniche de gauche et récupérez d'autres munitions (ne touchez surtout pas au levier). Revenez à l'entrée et longez la corniche de droite pour abaisser le levier. Faites demi-tour, et, sans traîner, dirigez-vous vers le levier négligé il y a quinze secondes. Après l'avoir abaissé à son tour, retournez de nouveau à l'entrée afin de franchir le pont menant vers la sortie.

THE GREAT PYRAMID

Pyramid 1

L'exploration de la grande pyramide commence avec la rencontre d'un boss. C'est le plus gros alien auquel vous aurez affaire durant toute votre aventure. Ressortez donc le fusil à pompe et placez-vous à l'un des angles de cette plate-forme carrée. Lorsque « l'alien-tronc » se traîne jusqu'à vous, déplacez-vous dans un autre angle. Le temps qu'il fasse demi-tour, vous aurez le temps d'ajuster trois ou quatre balles. Il faut compter

une cinquantaine de cartouches pour en venir à bout. Autant que faire se peut, évitez la chute sous peine de vous taper un petit vol plané jusqu'au fond de la salle de lave du niveau précédent...

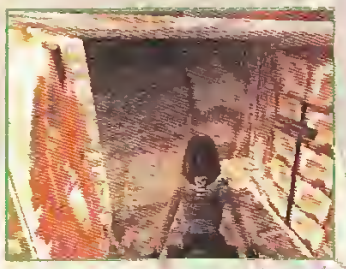
Objets : 6 chargeurs d'Uzi.

Pyramid 2

Laissez-vous glisser au bas de la pente. Ignorez le bloc mobile sur votre droite et dévaler la seconde pente. Au bas de celle-ci, déplacez à trois reprises le bloc mobile et remontez la pente douce. Vous voici derrière le premier bloc qu'il vous suffit de pousser une fois pour atteindre le point de sauvegarde.

Pyramid 3

À l'intersection suivante, prenez le couloir de droite et poussez une fois le bloc mobile au pied de la pente. Revenez à l'embranchement précédent et empruntez le couloir qui descend. Déplacez le bloc mobile de façon à le positionner sous le levier que vous enclenchez ensuite.

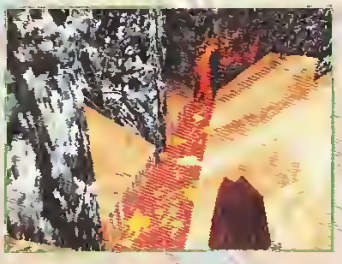


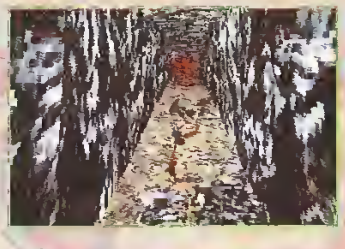
Pyramid 4

Secret 1

Sautez sur les trois plans inclinés plus sombres que la moyenne. Après avoir atteint le troisième rebord, faites demi-tour pour constater qu'un pont est apparu le long du mur ouest. En le franchissant, vous atteignez la première des trois zones secrètes renfermant, outre des options, un levier à abaisser une fois avant de le replacer dans sa position d'origine.

Objets : 1 grosse trousse de soins, 1 boîte de cartouches et 1 chargeur de Magnum.





Pyramid 5

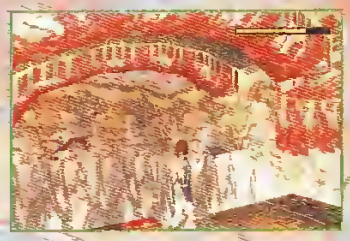
Vous devez à présent remonter deux couloirs en pente douce doté chacun d'un rocher. Bien entendu, les deux se mettent à débouler lorsque vous arrivez à mi-pente. Pas de secret, vous devez effectuer un roulé-boulé pour courir vous mettre à l'abri au niveau du coude précédent. Au sommet de ce couloir, une trappe se dérobe sous vos pieds. La chute qui s'ensuit vous fait perdre la moitié de votre barre de vie (je vous laisse tirer les conclusions qui s'imposent).

Pyramid 6

Vous revenez dans la chambre du Scion, étape finale du niveau précédent. Utilisez l'une de vos armes pour le détruire, non sans avoir pris soin de sauvegarder au préalable.

Pyramid 7

La porte est se trouve maintenant ouverte. Faites quelques pas dans la salle afin de débusquer les trois aliens, et retournez dans la salle du Scion à partir de laquelle vous pouvez dégommer les aliens sans risque. Entrez dans la salle et descendez dans la fosse où une partie de la lave s'est solidifiée. Au sud de la fosse, un trou vous permet de continuer.



Pyramid 8

A partir de votre plate-forme, gagnez la fissure dans le mur est et franchissez le lac de lave. Au moment de vous lâcher, sur une pente abrupte, faites un salto arrière pour éviter la glissade fatale.

Pyramid 9

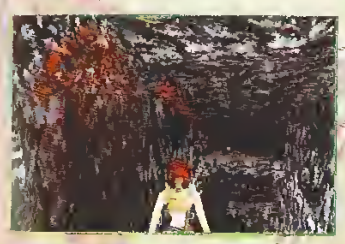
Descendez au bas de la pente en restant au milieu. Un rocher dévale la pente, dans l'axe de la « lame-balancier ». Après sa chute, placez-vous face à la lame et sautez sur l'espace libre entre les pics. Puis franchissez le champ de pics en marchant. Vous atteignez ensuite un pont constitué de dalles fissurées surplombant

d'autres pics. Une seule solution : enchaînez deux sauts consécutifs.
Objet : 1 chargeur dUzi.

Pyramid 10

Secret 2

Vous atteignez une salle d'où on aperçoit une plate-forme jonchée d'options. Regardez sur le mur de gauche, marqué d'une zone orangée sans profondeur. Malgré les apparences, il y a une fissure ; elle vous permet d'atteindre la plate-forme d'en face. Après avoir collecté les options, placez-vous dans l'axe de la pente : sautez en avant. Dès que vous atterrissez sur la pente, faites un salto arrière pour atteindre le bloc sur lequel se trouve un cristal bienvenu.
Objets : 3 grosses trousses de soins et 1 chargeur d'Uzi.

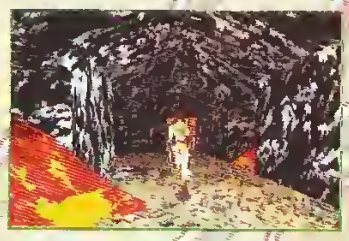


Pyramid 11

Après avoir sauvegardé, un petit passage mettant votre dextérité à l'épreuve vous est imposé. Le premier rocher se trouve au sommet d'une pente, précédée par trois dalles friables et une lame-balancier. Commencez votre course lorsque la lame est au maximum à gauche. Le deuxième rocher s'évite facilement. Après sa chute, collectez la trousse de soins sur la pente. Le troisième rocher est derrière vous, et vous devez glisser le long d'une pente en évitant une lame-balancier au milieu. Commencez la glissade lorsque la lame atteint son balancement maximal à droite ou à gauche.
Objet : 1 petite trousse de soins.

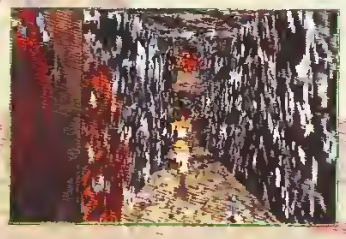
Pyramid 12

Vous voici devant un large corridor. Traversez-le en courant afin d'éviter les deux premières coulées de lave. Marquez un arrêt à l'emplacement de la trousse de soins. Ramassez-la et évitez les deux coulées suivantes de la même façon.
Objet : 1 petite trousse de soins.



Pyramid 13

Courez au devant du rocher qui menace de vous tomber sur la figure. Evitez-le puis sautez au-dessus de la fosse de lave, et agrippez-vous au rebord d'en face. Avant de vous hisser, attendez la chute du rocher.
Objet : 1 chargeur d'Uzi.



Pyramid 14

Cette succession de piliers enflammés est un passage pénible. L'idée consiste à enchaîner une succession de sauts en restant le plus au bord possible des piliers, sans tomber à l'eau. Si vous frôlez le feu de trop près, Lara se transforme instantanément en torche. Sinon, dans le meilleur des cas, vous subissez des dommages dûs à la chaleur.

Pyramid 15

Secret 3

Vous vous retrouvez devant un gouffre au milieu duquel est placée une dalle fêlée, balayée par une lame-balancier. Placez-vous au bord du vide, faites un saut sans élan pour agripper la dalle fissurée. Tant que vous restez suspendu, celle-ci reste intacte. Trouvez

le bon timing afin de vous hisser entre deux passages de la lame, et enchaînez directement un saut. Dans le réduit, se trouvent plusieurs options.
Objets : 1 grosse trousse de soins et 2 chargeurs d'Uzi.

Pyramid 16

Séquence émotion ! Placez-vous sur le rebord et faites un saut sans élan vers le centre de la pièce. Vous devez (en principe) tomber dans le petit bassin situé au milieu de la pièce.

Nagez le long du couloir immergé jusqu'à atteindre une salle dotée d'un cristal.
Objet : 1 chargeur d'Uzi.

Pyramid 17

Le point de sauvegarde est attenant à une salle aux dimensions colossales. Vous allez y rencontrer une camarade de jeu revêtant une forme un peu suprenante. Il s'agit de la propriétaire de la firme sous sa véritable apparence : celle d'un démon ailé armé d'un bras faisant office de mitrailleuse. Sa vivacité exige que vous soyez très mobile. Lorsque vous en serez venu à bout, ne la quittez pas des yeux. En effet, au bout d'un certain temps, celle-ci se relève pour un baroud d'honneur. Elle ne vole plus, sa

mitrailleuse est maintenant tout juste aussi puissante que vos flingues de départ. Mettez-la définitivement hors d'état de nuire. En fouillant la pièce et ses alentours, vous trouverez toutun arsenal pour votre Uzi, mais à ce stade du jeu, ça n'a plus aucune importance. Hissez-vous de pilier en pilier jusqu'à atteindre la corniche située sur les hauteurs du mur est. Vous avez atteint maintenant la fin du niveau et celle du jeu !
Objets : 10 chargeurs d'Uzi.

LES BONS PLANS

Récapitulatif des plans et guides complets parus dans Nintendo Player et Ultra Player.

PLAYSTATION

Adidas Power Soccer	n° 36
Casper	n° 37
Les Chevaliers de Baphomet	n° 39
Crash Bandicoot	n° 38
Fade to Black	n° 37
International Track & Field	n° 36
Lomax	n° 38
Pandemonium	n° 39
Soviet Strike	n° 39
Tomb Raider	n° 38
WipEout 2097	n° 39

SATURN

Discworld	n° 37
The Need for Speed	n° 36
Nights	n° 37
Panzer Dragoon II	n° 36
Street Fighter Alpha 2	n° 39
Tomb Raider	n° 38
Virtua Fighter Kids	n° 38

SUPER NINTENDO

Aero the Acro-Bat (monde 1)	n° 19
Batman Forever	n° 31, 32 et 33
Breath of Fire II	n° 35
Castlevania IV	n° 9, 10 à 14
Donald in Maul Mallard	n° 37
Donkey Kong Country	n° 30
Donkey Kong Country 3	n° 39
Doom	n° 32
Dragon Ball (dossier)	n° 30
Dragon Ball Z 2	n° 22 à 24
Dragon Ball Z Hyper Dimension	n° 39
Earthworm Jim	n° 28 et 29
Earthworm Jim 2	n° 33
F1 Pôle Position	n° 31
Killer Instinct	n° 32
Mortal Kombat 3	n° 33
Prince of Persia II	n° 38
Les Schtroumpfs 2	n° 37
Sim City	n° 32
Super Mario Kart	n° 22 et 23
Super Mario World	n° 4, 7 à 9
Super Mario World (tips)	n° 5
Super Metroid	n° 27
Super R-Type	n° 6
Super Tennis	n° 5
Tintin, le Temple du Soleil	n° 38
Toy Story	n° 35
Yoshi's Island	n° 33, 34 à 36
Zelda III	n° 15 à 19, 20, 21, 24, 26

NES

Bart vs Space Mutants	n° 4
Batman	n° 2
Battle of Olympus	n° 11 à 13
Chevaliers du Zodiaque	n° 6 et 7
Double Dragon II	n° 5
Duck Tales	n° 1
Kirby's Adventure	n° 25, 27, 28 et 30
Life Force	n° 1
Little Nemo	n° 20 à 22
Maniac Mansion	n° 18
Mario Bros 1	n° 2, 3 à 5
Mario Bros 2	n° 3
Mario Bros 3	n° 2, 3, 4, 7 à 10, 13, 14
Megaman 2	n° 3
Megaman IV	n° 14 à 17
Star Wars	n° 8 à 10
TMHT	n° 1
Zelda 1	n° 5 et 6
Zelda 2	n° 1 et 2

GAME BOY

Addams Family	n° 11 et 12
Bart & the Beans Talk	n° 21
Batman	n° 2
Batman 2 - Return of the Jocker	n° 10
Battle Toads	n° 15 et 16
Castlevania	n° 3
Donkey Kong 94	n° 31 à 33
Donkey Kong Land	n° 34
Donkey Kong Land 2	n° 38
Double Dragon	n° 5
DragonHeart	n° 36
Duck Tales	n° 6
Gargoyle's Quest	n° 4 à 8
Gremlins II	n° 7
Kid Dracula	n° 19 et 20
King of Fighters 95	n° 39
Kirby's Dream Land	n° 13 et 14
Megaman	n° 9 et 10
Megaman II	n° 17 et 18
Pinocchio	n° 37
Super Mario Land	n° 1
Super Mario Land 2	n° 22 à 28
Tetris	n° 8
TMHT : Fall of the Foot Clan	n° 4
Toshinden	n° 35
Zelda Link's Awakening	n° 28 à 30

Pour commander un ou plusieurs numéros de Nintendo Player et/ou Ultra Player (à partir du n° 28), retournez ce bon à découper accompagné de votre règlement à : Bii - Anciens n° NP ou UP - BP 4 - 60700 Sacy-le-Grand. Tél. : 03 44 69 26 26.

Oui ! je souhaite recevoir le(s) numéro(s) suivant(s). J'ajoute les frais d'envoi :

pour 1 exemplaire : 9 F - 2 exemplaires : 14 F - 3/4 exemplaires : 21 F - 5/7 exemplaires : 28 F - 8/10 exemplaires : 33 F - 11/13 exemplaires : 41 F.

Numéros	Prix unitaire	N° commandé(s)	Total + frais d'envoi
1 à 29	30 F		
30 à 39	32 F		

Au-delà de 13 numéros nous consulter au 03 44 69 26 26. Le numéro 25 comportant une K7 vidéo est à 32 F.
Attention ! Les numéros 2, 5, 6, et 7 sont épuisés.

Je joins un chèque de ..... F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Signature obligatoire*
* des parents pour les mineurs.

Délai d'expédition : 4 semaines.

ultra Player one

TOBAL N°1
tous les coups pour gagner

Donkey Kong Country 3 les 103%

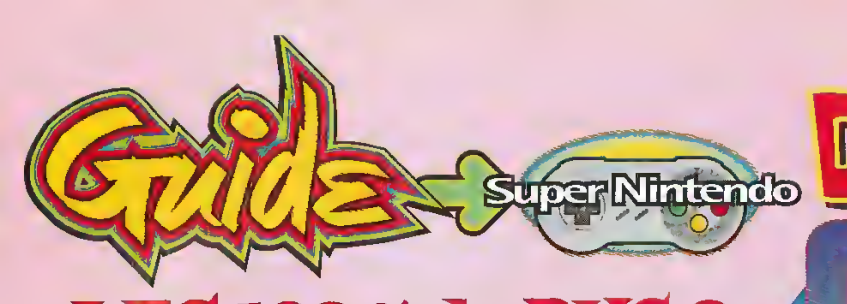
Les meilleures pages d'Ultra Player dans Player One

Salut à tous !

Je ne vais pas revenir sur les raisons pour lesquelles Ultra Player se retrouve à « squatter » les pages de PO. Je vous renvoie dans les Stop Info de ce numéro (page 14). Désormais, vous trouverez tous les mois dans Player One, un cahier spécial consacré aux meilleures rubriques que vous trouviez naguère dans Ultra Player. À commencer, bien sûr, par les guides et les aides de jeu dont nous nous étions fait une spécialité. C'est le cas dans ce numéro, avec deux dossiers exhaustifs sur DKC 3 et Tòbal N°1. Mais sachez que prochainement, d'autres rubriques d'UP devraient renaître ici, et, notamment, celles qui faisaient appel aux lecteurs (Champions, Top, etc.). Ainsi, en achetant Player One, vous aurez deux magazines pour le prix d'un. C'est pas beau ?

Goombas

°15 et 16
n°3
n°31 à 33
n°34
n°38
n°5
n°36
n°6
n°4 à 8
n°7
°19 et 20
n°39
n°13 et 14
n°9 et 10
n°17 et 18
n°37
n°1
n°22 à 28
n°8
n°4
n°35
°28 à 30
es : 41 F.
Délai d'expédition : 4 semaines.



DONKEY KONG COUNTRY 3

LES 103 % de DKC 3, C'EST POSSIBLE !

DKC ne serait pas DKC sans la quête du pourcentage maximal. Oui, mais comment atteindre 103 % ? Voilà une bonne question ! La réponse tout de suite avec plein de mots qui font des phrases, et un paquet de photos en couleur.

Monde 1 - Le lac Orangatanga

Niveau 1 Péril du lac

Facile !

Pour atteindre le premier niveau Bonus, pas de souci vu qu'il n'est pas caché. Vous devez placer Kiddy sur les épaules de Dixie. Balancez Kiddy en l'air pour qu'il retombe sur le plancher fissuré, et le tour est joué.

Un peu de plongée

Après le tonneau Continue et juste avant la lettre N, laissez-vous tomber du ponton et nagez vers la droite. Vous pourrez alors sauter dans le tonneau Bonus qui se trouve au-dessus de l'eau.

La pièce DK

Vous la récupérerez juste après le premier niveau Bonus. Pas de difficulté pour éliminer le croco : placez-vous à sa droite et lancez le tonneau par-dessus lui. Vous n'avez plus qu'à vous emparer de la pièce.

Niveau 2 — Kourse Kale Porte

On saute !

Après la lettre O et la ligne de Zingers vertes (les abeilles), continuez à fond vers la gauche. Placez Kiddy sur les épaules de sa compagne et propulsez-le en l'air pour qu'il attrape le levier ouvrant la porte en fer. Une fois cette dernière ouverte, planez avec la miss sur la gauche. Vous n'avez plus qu'à sauter dans le tonneau Continue.

Attention à l'abeille !

Après le tonneau Continue, sautez deux fois sur les mécaniques puis rampez sur la corde. En haut de cette dernière, allez sur la droite en prenant garde au Zinger. Ouvrez la porte et foncez à droite : le tonneau Bonus vous y attend.

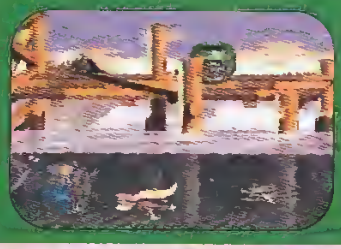
La pièce DK

Vers la fin du niveau (après la lettre G), lorsque vous vous laissez tomber, collez au maximum votre perso sur la gauche pour arriver sur une plate-forme. Allez à gauche pour tomber nez-à-nez avec le croco et la pièce DK. Pour récupérer cette dernière, tournez le dos à l'ennemi et lancez le tonneau dans le mur qui vous fait face. Lorsqu'il revient vers vous, sautez en l'air en vous dirigeant vers le croco qui se protègera alors vers le haut, et se fera bouchier par le tonneau.

Niveau 3 — Mortelles marées

En garde !

Après le ponton avec les tonneaux verts, plongez et dirigez-vous sur la gauche pour trouver Enguarde. Nagez ensuite vers la droite, vous trouverez le tonneau Bonus.



Et, hop !

Après le tonneau Continue, nagez jusqu'aux deux hannetons. Sautez sur le premier puis sur le second pour atteindre la plate-forme qui se trouve sur leur droite. Alors, avec Dixie, planez sur la droite pour accéder à la prochaine plate-forme, à droite (il faut allez vite et prendre suffisamment d'élan).

La pièce DK

On la trouve au tout début du niveau. Récupérez le tonneau qui se trouve sur le toit de la première cabane et lancez-le sur la droite par-dessus le croco.

Niveau 4 — Chahut de Skidda

Il neige ?

Pas de problème pour ce tonneau Bonus puisqu'en suivant le chemin, vous tomberez directement sur le tonneau Bonus.

Et de deux !

Après la lettre N, vous verrez une maison avec, sur le toit, deux crocos. Le tonneau Bonus est juste au-dessus des deux gaillards. Inutile de vous dire ce qu'il faut faire !

Niveau 4

La pièce DK

Juste après le tonneau Continue, vous croiserez le croco et la pièce DK. Lancez-le tonneau par-dessus lui. Vous connaissez la suite !

Niveau 5

Moulin malsain

Dégage, Zinger !

Juste après le tonneau Continue, vous croiserez une Zinger qui protège une trappe. Bondissez par-dessus, vers la droite, pour récupérer un tonneau. Détruisez l'abeille avec, puis sautez sur la trappe pour tomber dans le niveau Bonus. Là, il faudra détruire quatre Zingers avec le tonneau (sautez pour les atteindre !).

Où k'il est ?

Après la lettre N, descendez puis foncez vers la gauche. Un tonneau invisible est placé contre le mur ; il vous propulsera sur une plate-forme. Là, en l'aspirant avec sa trompe, Ellie pourra faire tomber un autre tonneau sur la Zinger qui se trouve dans le trou. Ensuite, laissez-vous entraîner dans ce dernier... et, hop ! vous voilà dans le niveau Bonus.

La pièce DK

Peu après le premier niveau Bonus, vous trouverez un autre tonneau en acier, à côté d'une plate-forme ascenceur. Saisissez-le et allez sur la droite : vous trouverez le croco et la pièce. Procédez comme d'habitude !

Monde 2 - La forêt de Kremwood

Niveau 1

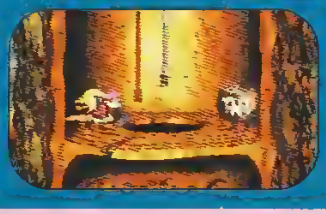
Tonneaux tonnerre

La pièce DK

Juste à droite de la lettre N, vous devriez voir un tonneau DK en hauteur. Placez Dixie sur les épaules de Kiddy et jetez-la vers le haut pour atteindre la branche. Une fois sur place, vous trouverez le croco et la pièce.

Auprès de mon arbre...

Montez jusqu'au premier tonneau TNT. Prenez-le, puis allez taper le tronc à gauche pour ouvrir un passage. Vous trouverez alors le tonneau Bonus. Un conseil : dans le niveau Bonus, faites attention aux singes et grimpez tout en haut.



Méchants singes !

Après la lettre G, montez tout en haut de la corde pour arriver à un tonneau TNT. Avec ce dernier, explosez le mur de gauche, prenez le passage et grimpez vers le haut. Vous trouvez une petite plate-forme avec tonneau DK au-dessus. Regardez en haut à droite, vous verrez un trou. Empruntez-le en planant avec Dixie. Et, toujours en planant, traversez les troncs pour arriver, enfin, au tonneau Bonus.

Niveau 2 — Course de la berge

Pas facile !

Au deuxième plan d'eau, il faut rebondir sur l'eau avec Kiddy pour atteindre la plate-forme (une sorte de berge) qui se trouve à droite. Seulement, c'est loin d'être évident à faire ! Si vous échouez, j'ai une astuce. Elle consiste à se mettre dans l'eau juste près de la berge avec vos deux singes. Sautez lorsque l'essaim d'insectes est au-dessus de vous pour vous faire toucher. Vous perdez un singe, mais vous pourrez alors grimper sur la berge en sautant. À vous le niveau Bonus.

Invincibilité, tu me plais !

Sous la lettre N, plongez pour récupérer le tonneau d'invincibilité sur la gauche. Remontez à la surface et courez sur les trois Zingers rouges pour atteindre la plate-forme. Au bout de cette dernière, vous trouverez le tonneau.

La pièce DK

Après la lettre G, lorsque vous sortez de l'eau, le croco et la pièce reposent sur une plate-forme à gauche. Comme pour le premier niveau Bonus, pour atteindre cette plate-forme il vous faut rebondir sur l'eau avec Kiddy. Seulement, c'est toujours aussi délicat. Alors, si vous n'y arrivez pas et que vous avez deux singes, répétez la même opération : sauter lorsque l'essaim est au-dessus de vous. Une pièce DK vaut bien un sacrifice, non ?

Niveau 3 — Roues de couineurs

C'est pas fini ?

Juste après le tonneau Continue, éliminez les rats dans les roues, puis grimpez sur la première. Placez Dixie sur les épaules de Kiddy et lancez-la sur l'autre roue. Sautez ensuite sur la droite et filez vers le tonneau.

Tournez manège !

Au niveau de la lettre O, allez sur la gauche et montez sur la plate-forme ascenseur avec le tonneau. Éliminez le rat, sautez sur sa roue, puis sur la gauche pour atteindre le niveau Bonus.

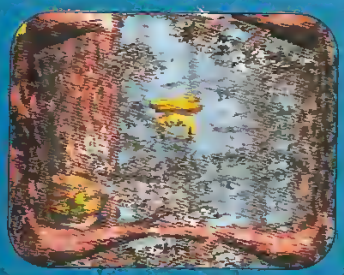
La pièce DK

Au niveau de la lettre N, sautez sur la roue qui se trouve à droite. Placez Dixie sur Kiddy et lancez-la à droite. Continuez dans cette direction et vous trouverez notre ennemi, la pièce et bien sûr un tonneau !

Niveau 4 — Araignées sauteuses

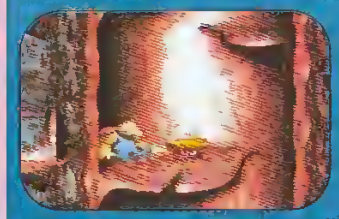
Tiens, un pote !

Montez jusqu'à la lettre K. Ensuite, partez à gauche et laissez-vous tomber entre les deux branches pour trouver le perroquet. Avec ce dernier, remontez et empruntez le second trou en haut à droite. Suivez le chemin dans le tronc et vous trouverez le niveau Bonus !



Vu le tonneau !

Peu avant la fin du niveau (juste après l'oiseau caché dans les branchages), laissez-vous tomber à droite de l'araignée sauteuse pour chuter pile-poil dans le tonneau Bonus.



Niveau 4

La pièce DK

Après le tonneau Continue, grimpez jusqu'à la deuxième araignée sauteuse (il y a une zinger rouge en haut à gauche de cette dernière). Mettez Dixie sur les épaules de Kiddy et grimpez sur l'araignée. Puis une fois que vous êtes arrivé le plus haut possible, balancez Dixie en haut à gauche pour atteindre une plate-forme. Vous y trouverez un tonneau. Prenez-le et jetez-le dans le trou à gauche pour toucher le croco !

Niveau 5

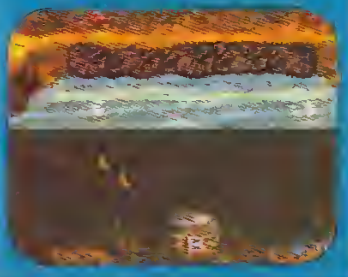
Bidons mouillés

Armez, en joue... feu !

Après la lettre O et le tonneau propulseur, vous apercevrez le tonneau Bonus protégé par une zinger rouge. Dégommez l'oiseau en crachant de l'eau avec la trompe. Un tonneau de TNT dynamitera alors le gêneur. À vous le niveau Bonus !

Cherchez le plongeoir

Après la lettre N, dans l'une des cuvettes remplies d'eau, vous apercevez un bout de tonneau Bonus. Il est impossible de plonger assez profondément pour l'atteindre... à moins que vous ne vous dirigiez sur la droite pour faire venir deux hommetons. Sautez-leur dessus. Vous tomberez dans l'eau de plus haut et, du coup, vous pourrez accéder au tonneau.



La pièce DK

Vous trouverez le croco et la pièce juste avant le tonneau Continue. Pas de problème pour le blaster, il y a un tonneau à sa gauche ; il suffit de procéder comme d'hab !

Monde 3 - La baie des baboins

Niveau 1

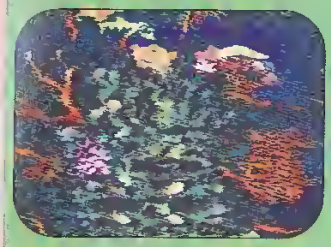
Blocus de Bazza

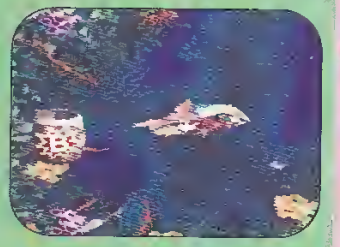
J'ai pas pied !

Après la lettre K, lorsque vous redescendez un peu et que vous voyez une série de sept bonones et des poissons verts qui filent vers la gauche, plongez en-dessous pour trouver le tonneau Bonus.

Deux fois à gauche...

Après le tonneau Continue, nagez jusqu'à la première intersection. Là, montez puis allez sur la gauche (attention ! vous êtes pile-poil sur le trajet des poissons verts). Laissez-vous descendre et vous verrez sur la gauche le tonneau Bonus.





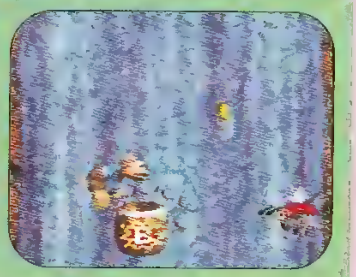
La pièce DK

Lorsque vous sortez de l'eau (à la fin du niveau), vous arrivez dans une grotte avec le « mât de fin ». Ne sautez pas dessus, allez plutôt sur la droite. Vous trouverez le croco coquin et un tonneau derrière lui. Saisissez-le et grimpez sur le bouclier du croco en tournant la tête vers la droite, puis lancez le tonneau. C'est gagné !

Niveau 2 Traversée fuselée

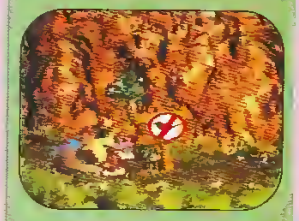
Dixie vole !

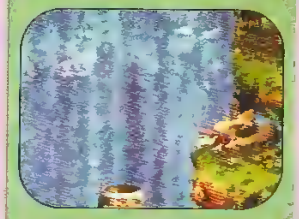
Montez jusqu'au tonneau Continue. Là, sautez puis planez le plus loin possible sur la gauche avec Dixie. Lorsque votre perso commencera à tomber, vous arriverez près du tonneau Bonus.



Après le panneau

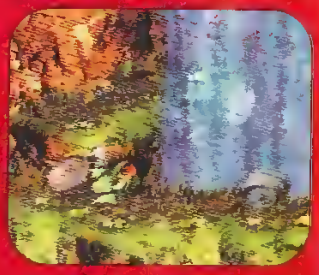
Allez jusqu'au panneau qui indique que l'oiseau est interdit. Continuez sur la droite sans prendre le tonneau fusée (sautez par-dessus) puis descendez. Vous verrez sur la gauche le tonneau Bonus.





La pièce DK

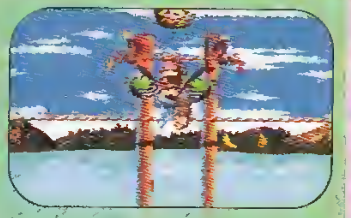
Le croco et la pièce se trouvent à gauche de la sortie. Seulement là, c'est un peu plus compliqué que d'habitude. Pour pouvoir toucher le croco, il faut se placer sous le tonneau propulseur qui se trouve sous la deuxième cascade, à droite du croco. Lancez le tonneau métallique en maintenant la direction haut sur votre manette, et sautez aussitôt dans le tonneau propulseur. Et, hop ! le tour est joué !



Niveau 3 Klasps kachés

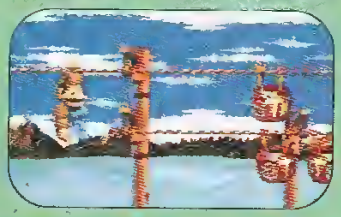
Malin le singe !

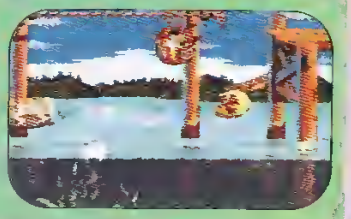
Après la lettre K, lorsque vous êtes suspendu à une corde et que vous voyez au-dessus de votre tête deux zingers vertes voler et se croiser, sautez en hauteur pour découvrir le tonneau Bonus.



Pas beau les tonneaux

Peu après la sauvegarde, vous verrez trois tonneaux rouges se déplaçant sous des cordages. En-dessous du cordage inférieur se trouve un tonneau propulseur. Prenez-le, et il vous conduira droit au tonneau Bonus sous le ponton de droite.





La pièce DK

Ce coquin de croco (avec la pièce DK) est placé juste avant la sortie. Vous découvrirez un tonneau métallique à droite de cette dernière, dans la cabane. Pour blaster le croco, montez sur son bouclier avec le tonneau puis lancez-le sur la droite (restez dessus jusqu'à l'impact).

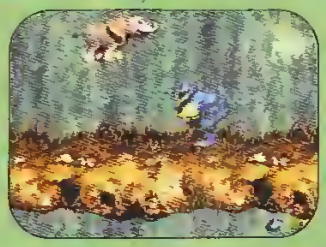
Niveau 4 — Poursuite en tonneaux

Cache-cade

À droite de la lettre O, sautez et planez sur la droite pour atteindre le tonneau Banus, qui se cache sous la cascade.

Pompez, tirez !

Une fois l'éléphant récupéré, continuez sur la droite et explosez les deux gros crocos bleus. Puis montez sur la petite plate-forme juste au-dessus (elle est à moitié cachée par la cascade). Remplissez la trompe de l'animal avec de l'eau (servez-vous de la cascade en faisant Bas + A), et jetez vous dans le tonneau propulseur. En allant sur la gauche, vous verrez le tonneau Banus protégé par deux Zingers. Tirez leur dessus, et, hop ! le tour est joué !



La pièce DK

Incarnant toujours Ellie, allez jusqu'au panneau qui interdit les éléphants. En le dépassant, vous obtenez un tonneau métallique. Récupérez-le et revenez sous la cascade, au-dessus du croco. Regardez attentivement la photo pour bien vous placer (il faut voir le mur de gauche et un peu le croco). Jetez le tonneau sur la gauche pour qu'il rebondisse sur le mur ; dès qu'il arrive près du croco, foncez vers la droite pour que ce dernier se tourne et se prenne le tonneau dans le dos.

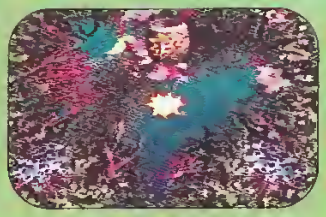
Niveau 5 — Crustacés chtarbes

Sur la plage abandonnée...

Après la lettre K, (et une fois que vous aurez remonter la langue pente), vous verrez sur la droite un aursin qui monte et descend. Allez dans sa direction, et vous trouverez le tonneau Banus.

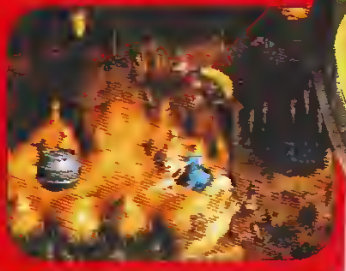
... coquillages et crustacés

Allez jusqu'au panneau « Interdit au paissan », revenez sur la gauche et montez dans le premier passage avec un aursin. Vous trouverez le tonneau Banus placé tout en haut.



La pièce DK

Lorsque vous êtes à la fin du niveau (dans la grotte), mettez Dixie sur les épaules de Kiddy et propulsez-la en haut à gauche. Si vous la lancez suffisamment haut, vous atteindrez une plate-forme avec un tonneau et le croco. Pour se le farcir, no problemo !

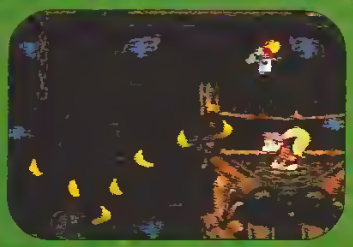


Monde 4 - Mekanos

Niveau 1 Folle fournaise

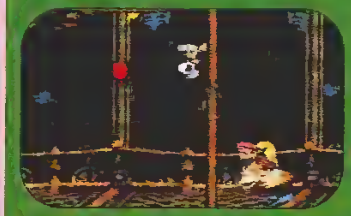
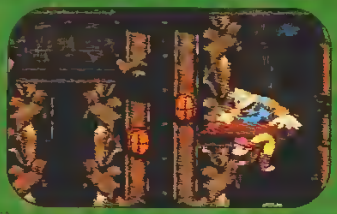
C'est chouette

Après le tonneau Continue, laissez-vous tomber dans la colonne de vide (avec des petites plates-formes à gauche et à droite). Faites planer Dixie sur la gauche, et descendez jusqu'au moment où vous pourrez vraiment aller à fond sur la gauche. Vous trouverez alors tout au bout un tonneau Bonus.



Vu la banane... vu !

Après la plate-forme qui monte sur laquelle deux chouettes vous canardent, dirigez-vous sur la gauche, et, si vous êtes attentif, vous verrez à gauche de la chouette qui crache trois boules, une seule banane. Cette dernière vous indique en fait la présence d'une plate-forme. Mettez Dixie sur Kiddy, et jetez-la en haut à gauche. Une fois sur la plate-forme, attendez qu'elle monte et sautez sur la droite pour trouver le tonneau Bonus.

La pièce DK

Après la lettre N, à droite de la plate-forme qui monte, se trouvent le croc et la pièce. Un tonneau se situe derrière. Prenez-le, placez-vous sur le croc et blastez-le !

Niveau 2 Conduit concasseur

En voiture...

Bien après la lettre R, vous apercevrez sous un sol une abeille avec une banane au-dessus d'elle. En posant sur cette banane, vous découvrirez le tonneau Donut invincible.

Paf, dans le trou !

Après la lettre N, laissez-vous tomber dans le cinquième trou — après celui du hanneton. Vous trouverez alors le tonneau Bonus.

La pièce DK

Lorsque vous sortez du niveau, prenez le tonneau métallique et allez sur la gauche pour trouver le croc. Pas d'astuce particulière : lancez le tonneau dans le mur, derrière lui.

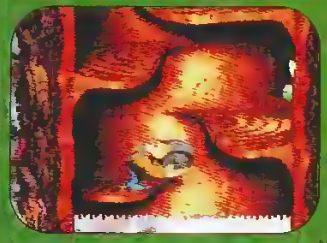
Niveau 3 Scie cinglée

Coupez, on la refait !

Juste au-dessus de la lettre O, vous trouverez un tonneau en bois. Prenez-le et grimpez sur la gauche pour défoncer une Zinger verte qui bloque l'accès au tronc. Dans ce dernier, vous trouvez le tonneau Bonus.

Dans le même genre

Bien après la lettre N, vous trouverez dans un tronc (à gauche) un tonneau métallique. Saisissez-le rapidement et allez vite explosez la Zinger verte, au-dessus à droite, pour voir le tonneau Bonus.



Niveau 3

La pièce DK

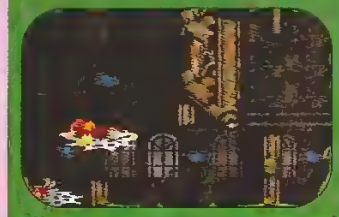
Allez rapidement jusqu'à la lettre G et laissez-vous tomber sur l'unique banane en dessous. Vous serez alors propulsé par un tonneau et deviendrez invulnérable. Poursuivez votre ascension pour trouver, sur la droite, le croco et la pièce DK. Prenez le tonneau et placez-vous sur la branche qui surplombe l'ennemi. Tirez sur la gauche lorsque l'ennemi regarde vers la droite.

Niveau 4

Bazookas blagueurs

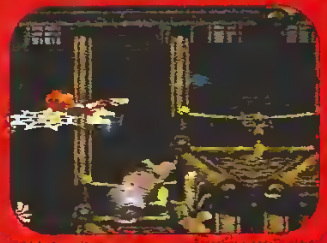
Squitter sauveur

Avancez jusqu'au panneau interdisant l'accès à l'araignée. Plus loin sur la gauche se trouve un croco avec un bazooka. Il cache le tonneau permettant de se transformer en araignée. Détruisez l'ennemi avec le tonneau de TNT, puis revenez avec Squitter sur la droite, et grimpez au niveau de la marche en tissant des toiles. En haut, un gus vous attend avec un bazooka ; le tonneau est au bout à droite.



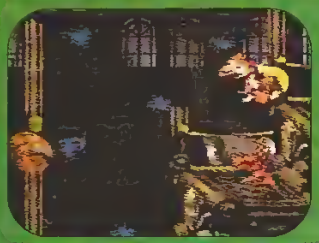
La pièce DK

Après la lettre G, ne prenez pas le tonneau propulseur et progressez sur la gauche. Montez en tissant des toiles jusqu'à apercevoir, sur la gauche, un croco avec un bazooka. Ce dernier tire sur le croco avec la pièce. Pour le détruire, il faut transformer les tonneaux de bois en tonneaux de fer. Pour effectuer cette opération, utilisez l'interrupteur situé au-dessus du croco bazooka. Puis en tissant des toiles, allez sur la droite pour que le croco (avec la pièce) se place près aux fins de tonneaux métalliques. Ouf !



Go Dixie, go !

Après la lettre N, continuez sur la gauche jusqu'au moment où vous verrez sur votre droite deux crocos bazookas (l'un au-dessus de l'autre). Pour monter, utilisez les tonneaux propulseurs. Une fois en haut du second croco bazooka, prenez Dixie et planez sur la gauche pour trouver le tonneau Bonus.

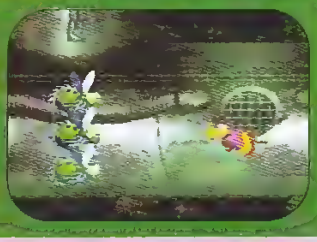


Niveau 5

Labyrinthe lévitant

Un Tropico, Coco ?

Allez jusqu'au tonneau Continue pour trouver le perroquet. Revenez sur la gauche et faites-le voler dans le trou au-dessus de la série de trois Zingers vertes. Et qu'est-ce qu'on trouve en haut ? Un tonneau Bonus ! C'est dingue, non ?



TNT

Après la lettre N, montez jusqu'au moment où vous trouvez le tonneau TNT. Prenez-le (bouton Y) puis descendez vers le trou où une Zinger verte fait des allers et retours très rapides. Éliminez-la avec le tonneau, continuez votre descente, et allez sur la gauche pour trouver le tonneau Continue.

La pièce DK

En sortant du second niveau Bonus, continuez jusqu'au deuxième panneau d'interdiction de perroquet (sur la gauche). En arrivant là, vous obtenez un tonneau métallique. Le croco est sur la droite, grimpez dessus et lancez le tonneau contre le mur.

Monde 5 - K3

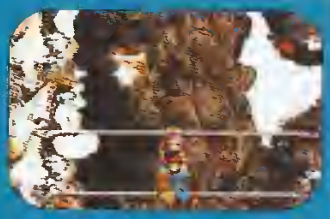
Niveau 1 — Kordes de Krevasses

Et, hop !

Après la lettre K et le premier tonneau DK, il y a une très grande corde avec un tonneau rouge. Agrippez-vous à la corde, attirez le tonneau vers la droite et sautez rapidement par-dessus lui. Puis allez sur la gauche pour trouver le tonneau Bonus.

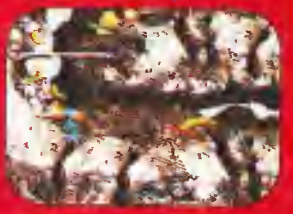
J'ai la N !

Après le tonneau Continue, et une fois devant le deuxième tonneau propulseur (avec une flèche dessus), allez sur la droite pour trouver la lettre N. Là, placez Dixie sur son comparse et envoyez-la en haut à droite pour trouver une plate-forme. Le tonneau Bonus vous y attend... ainsi qu'un ennemi.



La pièce DK

Après la lettre O, accrochez-vous à la corde et sautez sur la plate-forme en bois. Continuez sur la gauche pour trouver le tonneau métallique. Le croco est sur une plate-forme en pierre juste au-dessus de vous. Pour l'éliminer, vous devez vous mettre complètement à droite au-dessus du trou. Sautez et lancez le tonneau pour qu'il tape dans le mur afin de rouler ensuite sur la gauche, vers le croco. Pour qu'il soit touché, vous devez revenir très rapidement vers la gauche : le croco se retournera.



Niveau 2 — Terrible toboggan

Courage !

Au tout début du niveau, sautez dans le tonneau propulseur et partez dans la direction bas-diagonale-droite. Vous entrerez pile-poil dans le tonneau Bonus.

Rapide et précis

Allez jusqu'à la lettre G et passez au-dessus du toit de la première maison. Ensuite sautez pour tomber dans la flèche faite de bananes (très important). Vous serez alors nez-à-nez avec une Zinger, sautez vite par-dessus pour atterrir dans le tonneau qui se trouve juste derrière elle.

La pièce DK

Le croco et la pièce sont à droite de la sortie. Prenez le tonneau métallique qui lui, en revanche, se trouve à gauche de la sortie, et blastez ce terrible ennemi comme d'habitude !

Niveau 3 — Sauts de tonneaux

Facile !

Allez jusqu'à la lettre K, et servez-vous des tonneaux qui tombent pour grimper en haut à gauche. Une fois sur la plate-forme, dirigez vous sur la droite en utilisant encore les tonneaux. Vous verrez alors le tonneau Bonus. Pour l'atteindre, planez avec Dixie.

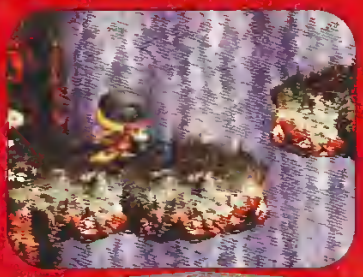
Encore plus facile !

À la lettre N, sautez sur la droite en faisant planer Dixie. Vous trouverez le tonneau Bonus (servez-vous du tonneau qui descend pour l'atteindre).

Niveau 3

La pièce DK

Lorsque vous arrivez à la lettre K, sautez et planez sur la droite pour trouver le tonneau métallique. Suivez le chemin et vous rencontrerez le croco. Pour le tuer, cela devient plus délicat. Placez-vous sur sa droite et lancez le tonneau sur la plate-forme qui fait office de petit mur. Une fois le tonneau lancé, dirigez-vous le plus vite possible vers la gauche pour que le croco se retourne !



Niveau 4

Cible casse-pieds

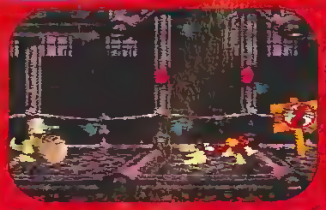
Merci Squitter

Après la première cuve de lave, vous croiserez deux hérissons. Explosez-les et montez en tissant des toiles : vous trouverez un passage débouchant sur un tonneau Bonus.

Bizarre ?

Après la lettre N et les deux Zingers rouges (il faut passer au-dessus), remontez en tissant des toiles. Lorsque vous arrivez à l'intersection, continuez de monter en prenant garde à l'abeille. Le tonneau Bonus est en haut à droite.

La pièce DK



Lorsque vous arrivez près du panneau interdisant l'accès à l'araignée, cette dernière se transforme en tonneau métallique. Allez alors sur la gauche pour blaster le croco et récupérer la pièce DK. Attention ! ne loupez pas votre coup car vous n'avez qu'un tonneau.

Niveau 5

Attaque de Lemguin

Fastoche !

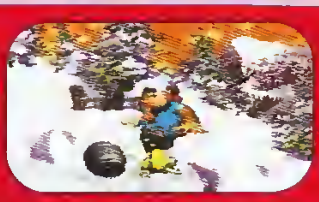
Dès le début du niveau, vous verrez en haut de l'écran une Zinger rouge. Prenez Kiddy et placez Dixie sur ses épaules. Lancez-la au-dessus de l'abeille pour rentrer dans le tonneau Bonus.

Ma cabane

Après la lettre G, vous trouverez sous une maison le tonneau Bonus. Passez au-dessus du toit puis descendez, et revenez sur la gauche en faisant attention aux pingouins.

La pièce DK

Le croco et la pièce ne sont pas cachés ; vous passerez fatalement devant eux (après la lettre O). Prenez le tonneau, placez-vous sur le croco et lancez le tonneau sur la gauche. Le tour est joué !



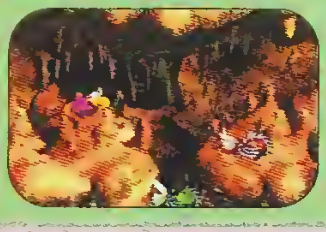
Monde 6 - Bord barbelé

Niveau 1

Barrage de buzz

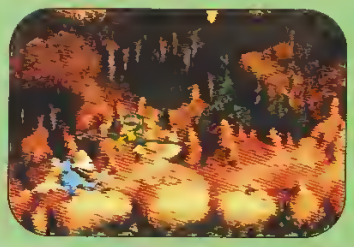
Encore lui ?

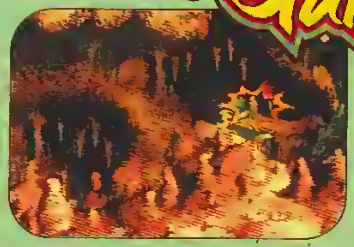
Après avoir récupéré le perroquet, dirigez-vous toujours à droite jusqu'au moment où vous verrez une Zinger rouge, un tonneau et, en-dessous, une Zinger verte. Là, prenez le tonneau et servez-vous en pour exploser la Zinger verte. Sous cette dernière se trouve le tonneau Bonus !



Bien vu !

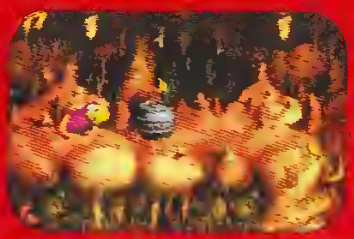
Avancez jusqu'à la sortie (sans sauter sur le mât, bien sûr !), vous verrez alors un croco hélica qui monte et descend dans deux couloirs. Lorsqu'il montera dans celui de gauche, sautez-lui sur la tête sans vous arrêter. Vous grimperez et atteindrez ainsi le tonneau Bonus.





La pièce DK

Après le tonneau Continue, vous trouverez le croco et la pièce DK. Remontez un peu et prenez le passage de gauche (faites attention, deux gus en hélico veillent). Une fois en haut, saisissez le tonneau métallique et descendez par le chemin de droite. Il faudra tuer les abeilles avec le tonneau (un pour chaque abeille) car elles gênent le passage. Reprenez un tonneau et occupez-vous enfin du croco. Placez vous au-dessus de lui, lâchez le tonneau sur la gauche et volez sur la droite.



Niveau 2 — Kollines Kong-fuses

Chaud derrière !

Lorsque vous êtes sur la deuxième corde enflammée, après les deux premières Zingers vertes, sautez sur la droite vers la montagne (une banane isolée vous indique l'endroit précis). Continuez sur la droite en sautant pour trouver le tonneau Bonus.

Encore plus chaud !

Après la lettre N, sur la corde, vous êtes gênés par trois Zingers vertes, au-dessus desquelles vous verrez, sur la droite, des bananes dans les airs. À leur niveau, sautez et plonez avec Dixie sur la droite pour trouver le tonneau Bonus.

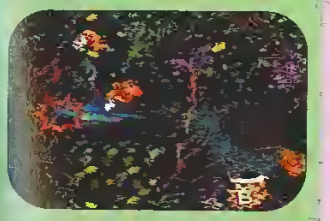
La pièce DK

Lorsque vous arrivez tout en haut de la corde, à la fin du niveau, sautez sur la corniche de gauche pour trouver le tonneau métallique. Restez sur la corniche et jetez le tonneau vers la gauche : vous toucherez le croco qui est caché en dessous.

Niveau 3 — Poissons lumineux

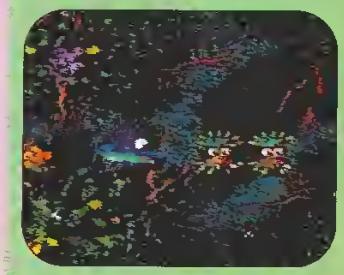
Plouf !

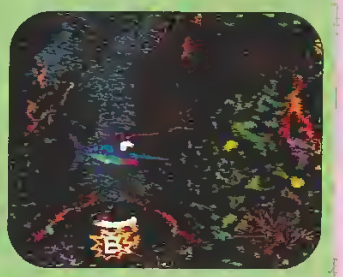
Après le quatrième poisson lumineux (en comptant celui qui est au-dessus du tonneau Engorde), continuez sur la gauche, puis, au cours d'une longue descente, vous trouverez (dans le deuxième passage à droite) le tonneau Bonus.



Le point G

Lorsque vous arrivez à la lettre G, remontez au-dessus de cette dernière et allez sur la droite à la rencontre de deux oursins. Blastez-les et descendez dans le trou pour sauter dans le tonneau Bonus.





La pièce DK

En sortant du niveau, vous arrivez dans une grotte. Le tonneau métallique est en haut à gauche, et le croco à droite. Je ne vous ferai pas l'affront de vous dire comment faire ?

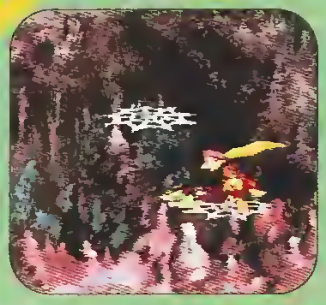
Niveau 4 — Cuvette pas cool

Allez Ellie !

Lorsque vous rencontrez l'éléphant, continuez sur la droite jusqu'au moment où vous tomberez dans l'eau. Allez tout de suite sur la gauche et placez-vous sous les deux bananes et la lettre N. Faites sauter Ellie, et, lorsqu'il est au sommet de son saut, faites bondir votre singe (avec X) pour atteindre le tonneau Bonus.

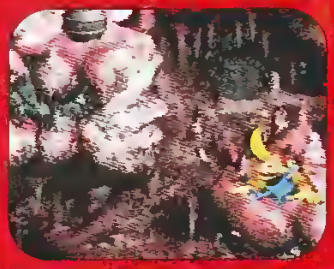
On y croit !

En arrivant à gauche du panneau interdisant la présence d'araignée, tissez un escalier de toiles pour grimper et trouver le tonneau Bonus. Attention à l'abeille verte !



La pièce DK

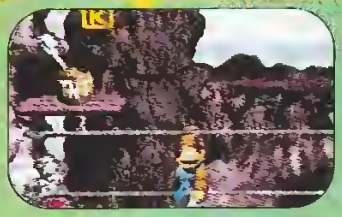
Pour trouver le croco et la pièce DK, vous devez impérativement arriver à la fin du niveau avec les deux singes ! Placez-vous à gauche du mât de fin, sur la marche. Placez Dixie sur Kiddy et propulsez-la en haut à droite pour atteindre une plate-forme (sautez avec Kiddy avant de lancer la pitchoune, vous irez plus haut). Le tonneau en fer est en haut à gauche. Placez-vous sur le croco, sautez et lancez le tonneau sur le mur de gauche !

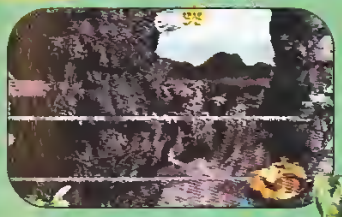


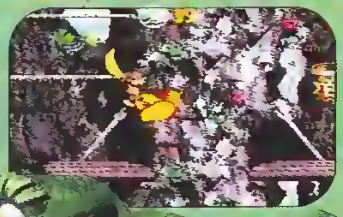
Niveau 5 — Cordées confuses

« I'm Dynamite »

Allez jusqu'à la lettre K et récupérez le tonneau TNT. Tout en le portant, sautez à droite dans le vide en prenant soin de longer le mur ! Une fois en bas, vous exploserez un passage qui mène au premier tonneau Bonus.







Le « zoziau »

Après la lettre N, vous avez l'opportunité de récupérer le petit oiseau. Il faut le conserver jusqu'au panneau « Interdit à l'oiseau » car, lorsque vous passez devant la pancarte, il se transforme en tonneau Bonus.

La pièce DK

Après le tonneau Continue, partez sur la droite. Vous croiserez deux abeilles vertes qui tournent très rapidement autour d'un gros bloc de pierre. Montez puis allez sur la gauche, passez les deux abeilles vertes et la rouge, puis laissez-vous tomber sur la montagne au niveau d'une petite fleur. Descendez sur la gauche pour trouver le croco et le tonneau. Pas de soucis pour le blaster, faites comme à l'accoutumée.

Monde 7 - Korps Kaos

Niveau 1 — Convoi en cordes

Zinger froide

Après la lettre K, passez les deux hérissons puis le tonneau vert. Le tonneau Bonus se trouve sous la corde suivante. Allez donc au bout de cette dernière puis une fois au sol, revenez en arrière pour trouver le tonneau.

Périlleux !

Après la lettre N (cachée dans un gros oiseau), allez tout au bout de la grande corde et sautez au-dessus de la dernière abeille. Ensuite, planez pour trouver le tonneau Bonus qui se cache dans les feuillages, à gauche de la prochaine corde.

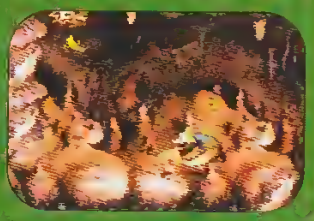
La pièce DK

Allez à gauche de la sortie pour trouver tout d'abord le tonneau métallique puis le croco. Montez sur ce dernier et lancez le tonneau sur la droite. La pièce DK est à vous !

Niveau 2 — Cavernes flippantes

Roulez jeunesse !

Pour atteindre le premier niveau Bonus, il faut que vous soyez en possession des deux persos. Après la lettre O, continuez jusqu'au deuxième tonneau fantôme qui vous propulse vers le haut. Une fois sur la plate-forme, vous trouvez sur votre gauche un tonneau propulseur. Avec Kiddy, passez sous le tonneau (en faisant une roulade comme avec Diddy) car, sur l'autre plate-forme, vous trouverez en hauteur le tonneau Bonus.

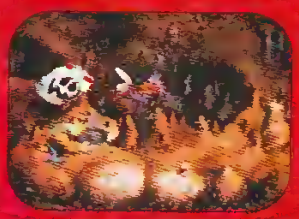


Spider-Kong

Après le tonneau Continue, vous trouvez Squitter sur une plate-forme (une abeille cache un tonneau propulseur). Avec l'araignée, allez sur la droite puis montez. Continuez le chemin sur la gauche et après le tonneau vert, vous verrez en hauteur une banane isolée et un tonneau fantôme. Montez à l'aide de toiles en prenant garde à ne pas tomber dans un des nombreux tonneaux fantômes. Le tonneau Bonus est en haut !

La pièce DK

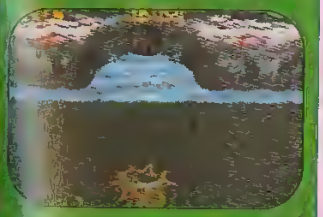
Vers la fin du niveau, vous trouverez le croco et la pièce DK. Le tonneau métallique se situe juste avant. Prenez-le, placez-vous à gauche de la Zinger rouge et jetez-le au-dessus de cette dernière (haut + Y) lorsque le tonneau fantôme est invisible. Ensuite, sautez vite dans le tonneau fantôme qui vous propulsera devant le croco, bondissez sur sa tête pour qu'il se prenne le tonneau dans le dos (attention ! Lorsque vous courez vers le monstre, ne faites pas Y pour accélérer le mouvement, sinon vous attraperez le tonneau métallique !).



Niveau 3 — Tous aux abris !

Plongez !

Sous la lettre O, se trouve le premier tonneau Bonus. Mettez-vous à l'eau pour le trouver ! Comment ? Mais non, elle est pas froide, allez courage !



Dixie plane !

Après la lettre N, vous verrez une petite étendue d'eau avec, en l'air, le tonneau Bonus. Pour l'atteindre, sautez puis planez, avec Dixie bien évidemment !

La pièce DK

Après la lettre O, placez-vous sous le premier oiseau pour que la foudre lui tombe dessus. Un tonneau en bois apparaîtra, prenez-le et explosez l'autre oiseau pour obtenir un tonneau métallique. Placez-vous sur le croco à droite avec le tonneau en fer, et lancez-le.

Niveau 4 — Karnage de Koin

Je t'ai vu !

Allez jusqu'au tonneau continue puis revenez sur la gauche jusqu'au bout de la corde. Si vous regardez bien, vous verrez en haut à gauche du tronc, le tonneau Bonus. Vous n'avez plus qu'à sauter pour l'atteindre.

« Ha le croco ! »

Après l'arbre N, vous verrez le deuxième tonneau Bonus. Exit le croco qui saute et restez sur qui transforme. Prenez garde sur les ailes de Kiddy et hop ! direct à le niveau Bonus !

La pièce DK

Allez jusqu'au croco avec la pièce et continuez sur la droite en sautant sur les tonneaux en bois. Une fois sur la corde au-dessus du croco bazooka, allez le plus à gauche possible de la corde, vous verrez en haut un tonneau qui transforme les autres tonneaux. Actionnez-le puis revenez vers le croco et la pièce, et placez-vous sur l'ennemi pour qu'il se prenne un tonneau en fer !

Niveau 5 — Pipeline tout naze

Nagez !

Dès le départ, dirigez-vous à droite, descendez puis allez tout au bout à gauche pour trouver le tonneau Bonus. Facile ?

On y retourne ?

Vers la fin du niveau, après le barrage composé de deux oursins et deux poissons clowns, continuez sur la gauche et passez trois oursins. Arrivé au bout, descendez et vous trouverez le niveau Bonus.

La pièce DK

Dans le même coin que le deuxième Bonus mais un peu plus haut (à gauche de la sortie), vous trouverez le croco, la pièce DK et bien évidemment le tonneau métallique. Saisissez ce dernier et montez sur le croco. Sautez et, dans la même foulée, lancez le tonneau sur la droite. La pièce est à vous !

Monde 8 - Kremata

Niveau 1 — Barrage de buzz

Easy !

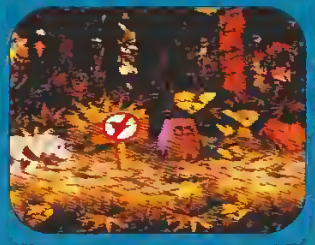
Vous trouverez le premier niveau Bonus dès le début du niveau. Placez un singe sur l'autre pour l'atteindre.

Suivant

Après avoir récupéré le perroquet dans le niveau Bonus, allez complètement à gauche pour trouver dans les arbres un autre tonneau Bonus !

Encore un ?

Juste après vous être transformé en éléphant, prenez le petit oiseau. Il faut absolument le conserver jusqu'au panneau d'interdiction, pour qu'il se transforme en tonneau Bonus. Faites donc bien attention aux Zingers tout au long de votre course !



La pièce DK

En passant le panneau d'interdiction d'Ellie, vous obtiendrez un tonneau métallique. Le croco est derrière le mât. Pas d'astuce particulière, faites comme d'hab !

Niveau 2 — Monts mélangés

Osons !

Dès le début du niveau, montez en rebondissant sur les tonneaux puis sautez dès que vous le pouvez sur la gauche. Là, rebondissez à droite des deux Zingers rouges pour trouver le tonneau Bonus.

Plus délicat

Après la lettre G, vous verrez une abeille rouge en hauteur. Allez à gauche puis montez jusqu'au tonneau modificateur. Ensuite, grimpez puis sautez sur la droite dès que possible. Là, allez tout au bout à droite et lancez Dixie en l'air pour trouver le tonneau Bonus.

La pièce DK

Après la lettre G, allez sur la gauche comme précédemment et montez encore jusqu'au tonneau modificateur. Laissez-vous tomber dans le trou juste à droite, en collant le mur de droite. Vous arriverez sur une plate-forme avec le croco et sa pièce.

Niveau 3 — Jumeaux tyranniques

Vite Squitter !

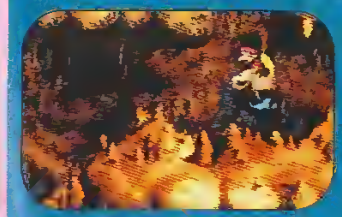
Première étape : récupérez l'araignée. Vous la trouverez en haut du premier trou où vous pourrez envoyer vos deux singes (après le tonneau DK). Allez ensuite avec elle jusqu'au panneau d'interdiction, et montez en tissant des toiles. Vous verrez le tonneau Bonus.

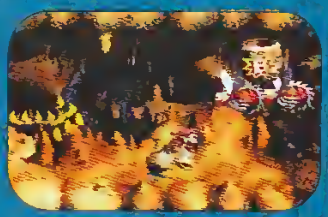
Mangez-la !

À droite du mât de fin de niveau, vous devriez voir une banane isolé. Attrapez-la pour découvrir un tonneau Bonus invisible !

Le ou la N ?

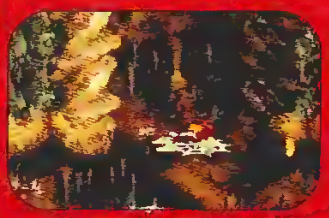
À gauche de la lettre N, vous trouverez un passage en hauteur. Prenez Dixie sur Kiddy et jetez-la en l'air. Vous arriverez alors dans un tonneau canon. Le tonneau Bonus est à droite, et il y a un tonneau TNT à gauche... Attention aux ennemis !





La pièce DK

Allez avec Squitter jusqu'au panneau d'interdiction, sans le franchir. Revenez sur vos pas pour monter dans le grand trou. En haut de ce dernier, vous rencontrerez le croco et sa pièce. Placez-vous sur sa tête puis tisser deux toiles pour que le tonneau puisse arriver au croco.



Niveau 4 — Salves de Swoopy

Coco ?

Volez avec le perroquet, jusqu'à la lettre K puis tuez le Zinger vert. Rentrez dans le tronc et descendez pour trouver le premier tonneau Bonus.

Banane !

Toujours avec le perroquet, volez jusqu'au moment où vous verrez un régime de bananes et une Zinger verte devant un trou. Ne tuez pas l'abeille mais montez en collant le tronc de gauche. Vous verrez un gros trou d'où sortent des oiseaux. Blastez-les pour passer dans le trou. Dans le tronc, il y a deux Zingers rouges qui tournent autour d'une banane. Volez sur la banane pour faire apparaître le tonneau Bonus.

Toujours plus haut

Après le tonneau continue, passez les deux hérissons, puis montez grâce au tonneau propulseur. En sortant du tronc, vous verrez des oiseaux qui viennent de la gauche. Sautez dessus pour monter le plus haut possible. Vous trouverez alors le tonneau Bonus.

La pièce DK

En sortant du deuxième niveau Bonus, vous trouverez le croco et la pièce DK. Allez jusqu'au panneau d'interdiction pour obtenir le tonneau métallique. Mettez-vous sur le croco et jetez le tonneau sur la gauche.

Niveau 5 Rapides ruées

La pièce DK

Inutile de chercher, il n'y a pas de niveau Bonus dans ce stage ! Je ne m'en plaindrais pas d'ailleurs ! En revanche, il existe bel et bien une pièce DK. Dès que vous finissez le niveau, vous verrez sur la gauche le croco et la pièce. Vous trouverez le tonneau à droite. Jetez-le par-dessus le croco pour le « killer ».

Le troc avec les ours

Tout ce qu'il faut savoir sur les échanges dans DKC 3 est résumé ci-dessous :

La rustine

On l'obtient une fois que le boss Arich (l'araignée) est mort. Il faut la donner à Funky.

Le premier ski

On le récupère après avoir tué Kaos (le robot).

Le second ski

Après avoir éliminé Squirt (les yeux de la cascade), vous obtenez l'autre ski. Donnez les deux à Funky.

Le coquillage

On le trouve au Drugstore de Bazaar, il coûte 5 pièces ours. Il faut le donner à l'ours de L'île de Barnacle.

Le miroir

On le trouve au Drugstore de Bazaar, il coûte 50 pièces ours. Il faut le donner à l'ours qui se trouve au Troc de Barter(à gauche de l'entrée du monde K3) en échange d'une clef à molette. Il faudra ensuite revenir pour racheter le miroir et aller le donner à l'ours qui se trouve à Codes de Baffle.

Le paquet cadeau

Allez à la Base de Blizzard dans le monde K3. Pour trouver la base, faites haut lorsque vous êtes sur le drapeau du cinquième niveau. L'ours vous donnera un paquet qu'il faudra remmettre à l'ours dans la Cabane de Blue.

Le boulet de canon

En échange du paquet cadeau, l'ours de la Cabane de Blue vous donnera le boulet. Rapportez ce dernier au QG de Bazooka.

La clef à molette

Il faut la donner à l'ours qui se trouve au Télésiège de Bjorn.

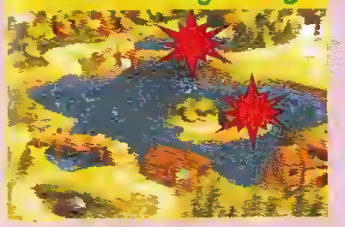
Les rouages

Vous les obtenez dans le dernier monde ; il faut les donner à l'ours Boomer.

LES OISEAUX-BANANES

Ces drôles de piafs sont cachés un peu partout sur l'île. Il y en a quinze en tout qu'il faut ramener à la reine des oiseaux-bananes pour assister à la vraie fin du jeu. Le hic, c'est qu'avant de pouvoir mettre la main sur les quinze volatiles, il faudra impérativement posséder toutes les pièces DK (41) ainsi que tous les jetons Bonus (85). Alors, après l'emplacement des niveaux Bonus et des pièces DK, nous vous indiquons, à l'aide des étoiles rouges, où trouver les zoziaux sur la carte générale et dans les différents mondes !

Le lac Orangatanga



La forêt de Kremwood

La baie des babouins

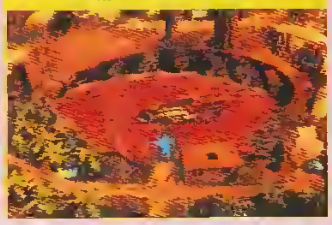
Mekanos

K3

Bord barbelé

Korps Kaos

Kremata



El Didou

Guide PlayStation

Tobal No. 1

Après le test publié dans PO n° 71, voici le guide avec, comme pour tout bon jeu de baston qui se respecte, « The » liste (que nous espérons exhaustive) des mouvements et enchaînements dont disposent chaque combattant. Pour bien déchiffrer ces derniers (dans les différents tableaux), sachez que G sert d'abréviation pour garde et que les symboles utilisés (▲ ■ X) correspondent aux touches utilisées par défaut dans le jeu.

Note : les mouvements qui doivent être effectués « en se relevant » partent de la façon suivante : vous appuyez sur garde, allez vers le bas pour faire s'accroupir votre perso, et c'est en relâchant la garde que vous vous relevez.

Chuji

Très complet, Chuji possède une panoplie d'enchaînements efficaces, à associer à quelques coups « secs » très utiles pour faire voler l'adversaire et l'envoyer en Ring Out. Avec Gren, c'est le personnage le plus joué de Tobal.

Apprenez à varier vos enchaînements ! Car face à un personnage qui affectionne le contre, comme Epon, vous risquez de vous retrouver en difficulté si vous faites toujours la même chose.

Si Chuji ne possède pas de contre, il est tout de même capable de réagir très rapidement sur une série de coups. Il faut savoir se protéger sur les deux premiers coups et anticiper le balayage.

Ce mouvement en trois temps — glissade, balayage, coup retourné (course X, bas X, ■) — fonctionne plutôt bien. Il est rare qu'un adversaire ait le réflexe de se protéger sur les trois coups.

Liste des coups

Shohtotsu	▲
Unshuu	■
Chishuu	X
Kyohtenshuu	G + ▲
Rentenshuu	G + ▲ ▲
Kyohchishuu	G + X
Nifuu	▲ ▲
Nifuuraseki	▲ ▲ ▲
Ken[illegible]	▲ X
Ken[illegible]	▲ ▲ X
[illegible]	▲ ▲ ■
[illegible]	▲ ■ ■
[illegible]	▲ ■ X
[illegible]	X ▲
[illegible]	X ■ X
[illegible]	course ▲
Kokei	droite ■
Chuutenkyoku	gauche ■
Chuuchihei	droite droite ■
Gris[illegible]	course ■
Kichuutenkyoku	gauche gauche ■
Hakeiken	gauche X
Hakeizenrin	gauche ■
Shi[illegible]	course X
Yohchunkyoku	▲ ■ ■ (en restant accroupi)
Chohkyoku	■ ■ (en se relevant)
Ges[illegible]	droite X (Chuji se retourne)
Urotsumuji	gauche ▲ (Chuji se retourne)
Kichuu[illegible]	■ (Il faut que Chuji soit [illegible])
Kichuutenkyoku [illegible]	■ (en se relevant, lorsque Chuji est [illegible])
Si[illegible]kuhaiken	haut ▲ bas ▲
Unshuu 2	■ (après Sikuhaiken)

Actions possibles après une saisie (G + ■)

Kasumi Otoshi	G + ■
Tomoenage	droite, droite G + ■
Flip Throw	droite, droite G + ■
Kurumanage	gauche (maintenir) G + ■
Kyumokunage	droite, droite G + ■
Power Slam	gauche, gauche (maintenir) G + ■
Shihohnage	G + ■
(après avoir saisi un adversaire sur le côté gauche)	
Neck Breaker	G + ■
(après avoir saisi un adversaire sur le côté droit)	
German Suplex	G + ■
(après avoir saisi un adversaire [illegible])	
Special Throw	bas, bas G + ■
Brave Suplex	haut, haut G + ■

Epon

Redoutable au corps à corps, Epon possède des séries d'enchaînements très rapides, extrêmement déstabilisants. Ses variantes sont nombreuses et lorsque vous n'avez pas l'habitude de jouer contre elle, vous avez vraiment du mal à les voir venir.

Les coups servent en priorité à frapper, bien sûr, mais certains peuvent également vous aider à vous esquiver. Ici, par exemple, Epon se sert de son coup de genou pour passer sur le côté d'Oliems, avant de l'attraper.

Le contre — ou Atemi — se révèle particulièrement efficace s'il est bien maîtrisé. Le timing change néanmoins d'un enchaînement à l'autre, il faut donc être vigilant. Ici, par exemple, Oliems donne son coup de pied avec un temps de retard — il ne faut pas trop anticiper...

Le double ou triple Hi-Kick de Gren est un coup très utilisé. Mais sachez que vous pouvez réagir derrière l'enchaînement de deux coups de pied. Une méthode efficace contre les Gren un peu trop entreprenants.

Liste des coups

Jab	▲
Middle kick	■
Low Kick	X
Strong Hikick	G + ▲
Strong Lowkick	G + X
Hikick Upper	G + ▲ ■
Death Scythe	G + ▲ X
Butterfly Mary	G + ▲ ■ X
Rainbow Attack	G + ▲ ■ ■
Needle Kick	droite ▲
Knee Kick	gauche ▲
[illegible]	[illegible]te, droite ▲ (ou course ▲).
White Kick	gauche, gauche ▲
Flash Spinkick	droite ■
Aurora Soul	gauche ■
Flash straight Kick	course ■
Aurora Rain	droite droite ■
Prism Upper	gauche gauche ■
[illegible] Hikick	▲ ▲ ▲
[illegible] Upper	▲ ▲ ■
Mirage Combo	▲ ▲ ■ ■
Windy	▲ ■ ■
Combo Triple	▲ ■ X
[illegible]	[illegible] X
Thorn Throw	[illegible], [illegible] X
Sakura Dance	droite, droite X ▲
Low Edge Kick	X ■
Mystic Lightning	X ■ ■
Mystic Strike	X ■ ▲
Mystic Sonic	X ■ X
Resel Epon	bas, bas ■ ou haut, haut ■
Prism knuckle	■ (de près)
Turn Halberd	■ (de près)
Atemi	gauche G + ■ (contre).

Actions possibles après une saisie (G + ■)

Kasumi Otoshi	G + ■
Tomoenage	gauche, gauche G + ■
Flip Throw	droite, droite Gauche (maintenir) G + ■
Kurumanage	gauche (maintenir) G + ■
Kyumokunage	droite, droite G + ■
Power Slam	gauche, gauche (maintenir) G + ■
Shihohnage	G + ■
(après avoir saisi un adversaire sur le côté gauche)	
Neck Breaker	G + ■
(après avoir saisi un adversaire sur le côté droit)	
German Suplex	G + ■
(après avoir saisi un adversaire [illegible])	
Special Throw	bas, bas G + ■
Brave Suplex	haut, haut G + ■

Fei

Cet honorable vieillard a plus d'un tour dans son sac ! Il est donc capable d'en surprendre plus d'un... Ainsi, les balayages qu'il peut placer en feinte à la fin de quelques-uns de ses enchaînements les plus utilisés sont souvent efficaces.

Le contre fonctionne même sur les personnages les plus avantagés en allonge. Mufu et son combo « pas militaire » en sont pour leurs frais.

En se ramassant sur lui-même et en contre-attaquant, Fei est capable de passer sous des tas de coups. Vous suprendrez souvent votre adversaire de cette façon.

Les combats Fei/Fei peuvent être assez amusants — il faut aimer les cabrioles. Démonstration ici d'une esquive particulièrement bien trouvée.

Liste des coups

Jab	▲
Middle Kick	■
Low Kick	✕
Senkyoku	G + ▲
Strong Lowkick	G + ✕
Senkyoku Zanmishu	G + ▲ ■
Tatsumakihasenkyoku	▲ ▲ ▲
(faites gauche à la fin du dernier coup pour que Fei se relève).	
1-2 Uppercut	▲ ▲ ■
Combo Triple	▲ ■ ✕
Shumoku Hamite	gauche ▲
Hamite Shumoku	gauche ▲ ■
Hitsenkyoku	droite, droite ▲
Funenuki	gauche
(à la fin du Hitsenkyoku, Fei se relève).	
Kawami Shimi	■ (tant que Fei est au sol).
Unzenshi	droite ▲ ■ ■
Kasumi	droite ■
Hitoyoki	gauche + ■
Hitsen	course ■
Hien	droite, droite ■ ■
Hien Hokyoki	droite, droite ■ ■ ■
Hien Senkyoku	droite, droite ■ ■ ✕
Shinkuuzanmishuu	gauche ■ ■ ■
Shinkuutenri	gauche ■ ■ ■ ✕
Tenchuu	gauche, gauche ■
Tohenuukasen	gauche, gauche ■ ✕ ✕
Hainch	droite ✕
Nihenhen	droite ✕ ✕
Hainchyoshi	droite ✕ ■
Tenatsuns_hikyoku	gauche ✕ ✕
Hohinsen	course ✕
Senryukyoku	▲ (en restant accroupi).
Chohkoh	✕ ■ (en restant accroupi).
Chohkoh Kis	droite, droite ✕ ■
Zanmishu	gauche ■ (en se relevant).
Hikousshuu	droite ■ (en se relevant).
Atemi	gauche G + ■ (contre).

Actions possibles après une saisie (G + ■)

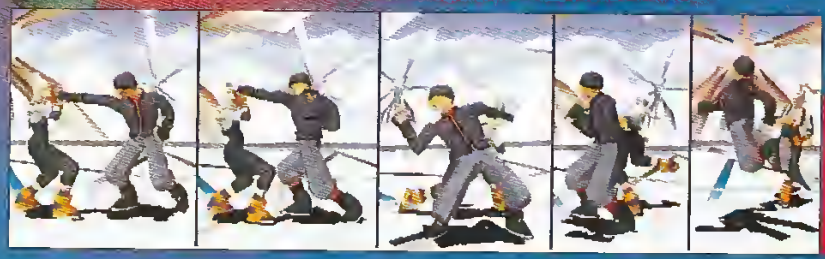
Urasumugi	G + ■
Jigoku Gurumi	gauche, gauche G + ■
Suishi Nage	droite, droite, Gauche (maintenir) G + ■
Ten Hatsumuji	gauche (maintenir) G + ■
Gyoku Kyoku	droite, droite G + ■
Tanmokushi	gauche, gauche (maintenir) G + ■
Shikuu Nage	G + ■
(après avoir saisi un adversaire sur le côté gauche).	
Gekka	G + ■
(après avoir saisi un adversaire sur le côté droit).	
Hohten	G + ■
(après avoir saisi un adversaire de dos).	
Sangai Throw	bas, bas G + ■
Tiger Suplex	haut, haut G + ■

Gren

Gren est un personnage extrêmement fort. Et très rapide. Aussi à l'aise avec ses pieds qu'avec ses poings, il enchaîne les coups puissants ou rapides sans problème. Son efficacité indiscutable et son look de « killer sautillant » en font un personnage très apprécié.

Apprenez à placer le Delayed A ou B. Ce coup de poing occasionne pas mal de dégâts et, de plus, éjecte l'adversaire assez loin. Utile donc.

Attention à ne pas faire toujours les mêmes enchaînements — c'est l'erreur du débutant avec Gren... Ici, par exemple, Chuji se protège sur le balayage, et, avant que Gren ait pu faire quoi que ce soit, il attrape ce dernier.



Les enchaînements de Gren ne le mènent pas toujours à la victoire. Une bonne esquive sur le côté, par exemple, (deux fois haut au bas rapidement, selon le coup à esquiver) permet à un bon joueur d'éviter vos coups et de contre-attaquer.

Liste des coups

Jab ..... A
Uppercut ..... ■
Lowkick ..... ●
Strong Hikick ..... G + ●
Reverse Double Kick ..... ■
(après qu'un adversaire ait pris en protection le Strong Hikick).
Northern Kick ..... ■
(après qu'un adversaire ait pris en protection le Strong Hikick)
Strong Lowkick ..... G + ●
Double Hikick ..... G + ● ●
Triple Hikick ..... G + ● ● ●
Shoulder Summer ..... G + ● ■
Combo Body Blow ..... G + ● ● ■ ■
Cascade Trim ..... G + ● ● ■ ●
Uppercut ..... droite ●
1-2 Hikick ..... ● ● ●
1-2 Bodyblow ..... ● ● ■
Body Cutter ..... ■ ● ● ■
Body Blow Upper ..... ■ ■ ■
1-2 Lowkick ..... ● ● ●
Cascade ..... ● ■ ●
Short Blaster ..... droite ■
Body Blow ..... gauche ■
Double Body Blow ..... gauche ■ ■
Body Blow Kick ..... gauche ■ ●
Delayed A ..... gauche ■ droite
Delayed B ..... gauche ■ bas
Rolling Thrust ..... droite, droite ■ (lu course ■)
Royal Rolls ..... gauche, gauche ■ ■
Royal Reverse ..... gauche, gauche ■ gauche (pour se retourner).
Jet Hacken ..... gauche, gauche ■ ● ■
Afternoon Royal ..... haut, haut ■ ■ ou bas, bas ■ ■
Northern Grey ..... gauche ●
Casual Kick ..... droite ● (lu course ●)
Northern soul ..... droite, droite ●
Super Hook ..... ■ (lorsque Gren est de dos).
Upper Slow ..... ■ (en se relevant).
Royal Slow ..... droite ■ (en se relevant).
Royal Summer ..... gauche ■ (en se relevant).
Cooper Kick ..... ● (en restant accroupi).
Casual Kick accroupi ..... ● (en restant accroupi).
Derjeelin Kick ..... ● (après un coup de pied sauté ■ atterrissant).

Actions possibles après une saisie (G + ■)

Front Suplex ..... G + ■
Neck Hooking Throw ..... droite, droite, gauche (maintenir) G + ■
Lastard Lino ..... gauche (maintenir) G + ■
Gunshot ..... droite, droite G + ■
Crankejen ..... gauche, gauche G + ■
F.F.T ..... gauche, gauche (maintenir) G + ■
Ushishige yokoiri ..... G + ■
(après avoir saisi un adversaire sur le côté gauche).
Kuki Naya ..... G + ■
(après avoir saisi un adversaire sur le côté droit).
Gurren Suplex ..... G + ■
(après avoir saisi un adversaire de dos).
Suplex Throw ..... bas, bas G + ■
Nape Suplex ..... haut, haut G + ■

Hom

Elève de Fei, Hom est un robot très attachant doté d'une certaine humanité. Son anatomie assez particulière lui permet de sortir des coups — en principe — infaisables (son torse peut tourner à 360 °), et il peut s'avérer très amusant de jouer là-dessus.

Hom est un personnage vraiment très souple pour un robot. Apprenez à varier ses enchaînements en frappant en haut...

...ou bien en bas après votre premier coup. C'est le b.a.-ba du joueur de Tobal.

Le Fujiyama Sunrise est un coup efficace mais long à venir. N'hésitez pas à feinter et à donner un coup de pied sur la fin.

Le suicide vous permettra de montrer à votre adversaire que malgré tous ses efforts, ce n'est pas lui qui a réussi à vous tuer. Vous avez pris cette décision tout seul. L'honneur est sauf !

Liste des coups

Jab	▲
En'ya Gen	■
Lowkick	
Rolling Kick	✕ + ▲
Screw Punch	✕ + ▲ ■
Screw Punch jaune	G + ▲ ■ ■ ■
Strong Lowkick	G + ✕
Hom Lunatic	droite, droite ▲
Double Jab	▲ ▲
Combo Double	▲
Double Upper	▲ ■ ■
Combo Triple	▲ ■ ✕
Stupeur Upper	▲ ▲ ■ ■
Fujiyama Kick	gauche ■
Fujiyama Sunrise	gauche ■ ■
Fujiyama Sunset	gauche ■ ✕
Enya Crushi	■ ■
« Tourniquet » Punch	■ ▲
Tourniquet Kick	■ ▲ ✕
Rolling Kick	droite ■ ■
Fujiyama Kick jaune	droite ■ ■ ▲ ■ ▲ ■
Hom Helicopter	droite ✕ ■
Helicopter Yoshi	droite ✕ ■
Mamon	■ (en se relevant)
Mamon Uzoshi	■ ✕ ✕ ■ (en se relevant)
Suicide	bas + saut + G + ✕

Actions possibles après une saisie (G + ■)

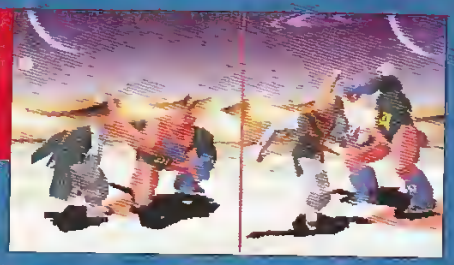
Screw Bomb	G + ■
Tomo-nage	gauche, gauche ✕ + ■
Tsuri-renku Throw	droite, droite, Gauche (maintenir) G + ■
Kaiten Throw	droite, droite G + ■
S.O.T	gauche, gauche (maintenir) G + ■
Uchishi Uyokuji	G + ■
(après avoir saisi un adversaire sur le côté gauche)	
Hyakunage	G + ■
(après avoir saisi un adversaire sur le côté droit)	
Body Slam	G + ■
(après avoir saisi un adversaire au dos)	
Seagal Throw	bas, bas G + ■
Rave Suplex	haut, haut G + ■

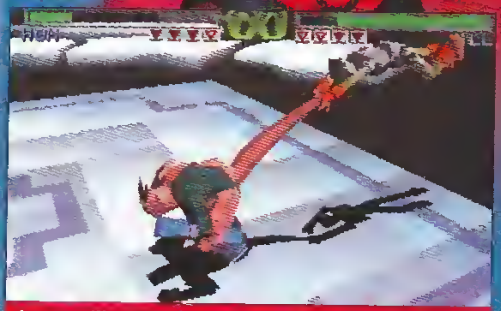
III

Ce gros monstre rose à l'air obtus peut sembler assez balourd, mais ses enchaînements de coups — très rapides — mettent rapidement la pression. On ne sait jamais trop quand il va s'arrêter de frapper, et lors des premières parties contre lui, on lâche souvent sa garde au plus mauvais moment... Énervant !

À la fin de ses séries d'enchaînements, III place souvent un coup de poing ultrapuissant, très efficace pour les Ring Out. Attention !

Un adversaire qui se prend des coups n'est pas forcément mauvais. Il peut le faire exprès en sachant quand contre-attaquer.





Lorsque III se fait attraper par la queue, réagissez rapidement en effectuant un contre pour ne pas rester à la merci de votre adversaire.

Malgré sa masse imposante, III est capable de finesse. Ici, il saute lestement au-dessus du deuxième balayage de Fei. Et hop !

Liste des coups

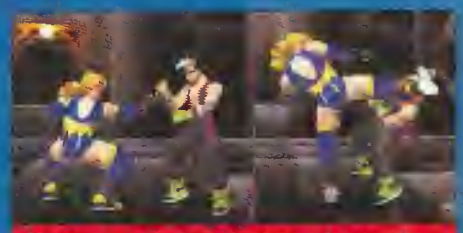
Short Hook	▲
Tail Whip	■
Lowkick	X
Strong Punch	G + ▲
Crush Upper	G + ▲ ■
Splash hammer	G + ▲ ■ ■
Fold Leg Wipe	G + ▲ X
Tail Thrust	G + X
Tail Slash	G + X ■ ■ ■
Aerial Tail	gauche ▲
Wild Rush	▲ ■ ■
Fast Head Butt	droite, droite ▲ ▲ ▲
Combo Rock Buster	▲ ■
Fake Rock Buster	▲ ■ ■
Tiger Knee Kick	▲ ■ X
Mad Kick	▲ X ▲
Mohammed Kick	▲ X X ▲
Hey Fan Rush	▲ ■ ■ ■ ▲
Bear Hug	droite, droite ▲ X
Bear Hug Height	droite, droite ▲ ▲ X
Rock Buster	gauche ■
Swing Upper	gauche, gauche ■
Double Left Hammer	droite ■ ■
Dark Hammer	droite X ■ ■
Dark Hammer 2	droite ■ X ■ ■
Red Shovel	droite X ▲ ■
Red Shovel 2	droite ■ X ▲ ■
Thor Hammer	droite ■ X
Thor Hammer 2	droite ■ X X
Rock Crusher	■ (en se relevant).
Rock Crush Five	■ ■ (en se relevant).

Actions possibles après une saisie (G + ■)

Power Bomb	G + ■
Tom Throw	gauche, gauche G + ■
Giant Swing	droite, droite, G gauche (maintenir) G + ■
Crash Again	droite, droite G + ■
Out T	gauche, gauche (maintenir) G + ■
Waki Gatame	G + ■
(après avoir saisi un adversaire sur le côté gauche).	
Kuki Nage	G + ■
(après avoir saisi un adversaire sur le côté droit).	
Body Lift	G + ■
(après avoir saisi un adversaire du dos).	
Seoi Nage	G + ■
Hawk Slider	haut, haut G + ■

Mary

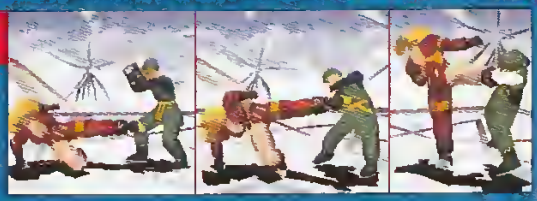
Mary possède un peu moins de coups de base que la plupart des autres combattants, mais quelques coups très puissants — qui mettent souvent l'adversaire en Ring Out — corrigent en partie cet handicap. Elle reste tout de même légèrement moins forte, dans l'absolu, qu'une Epon ou un Gren. Essayez de jouer les projos, elles font souvent très mal.

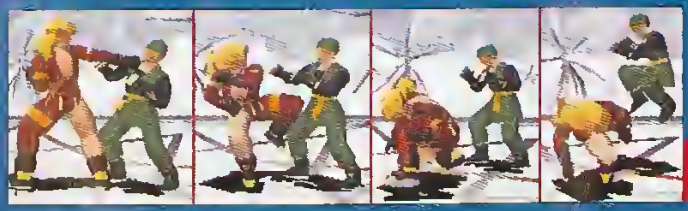


Mary est assez lente sur la plupart de ses coups. Privilégiez donc ceux où elle reçoit rapidement et peut surprendre l'adversaire.

Méfiez-vous constamment des persos à Somersault, comme Chuji, Gren ou Udan, qui peuvent vous stopper net sans prévenir.

Privilégiez avec Mary les enchaînements où elle frappe à des hauteurs différentes. De bas en haut...





... ou bien de haut en bas. Les joueurs assez doués pourront toujours sauter au-dessus de votre balayage et vous mettre un coup, mais bon.

Liste des coups

Chop	▲
Kenka Kick	■
Lowkick	■
Sweep	G + ▲
Strong Lowkick	G + ■
Slide Tendon	G + ■
Triple Chop	▲ ▲ ▲
Double Chop Lowkick	▲ ■ ■
Typhoon Blaster	gauche ▲ ■
Power Slicer	gauche ▲ ■
Long Kick	droite, droite ▲
Knuckle Plant	droite ■
Russian Lariatt	gauche ■
Flying Kenka Kick	droite, droite ■
Blushing Lariatt	gauche, gauche ■
Tornado Hammer	droite ■
Air Kick	droite ▲ ■ ■
Air Smash	droite ▲ ■ ■
Air Sweep	droite ▲ ■ ▲
Hell's Moon	■ (en se relevant)
Hell's Sweep	■ ▲ (en se relevant)

Actions possibles après une saisie (G + ■)

Brain Pusher	G + ■
Tomoenage	gauche, gauche G + ■
Giant Swing	droite, droite, gauche (maintenir) G + ■
Nagasuki Powerbomb	droite (maintenir) G + ■
Pendulum	droite, droite (maintenir) G + ■
Bad T	gauche, gauche (maintenir) G + ■
Wakigatame	G + ■
(après avoir saisi un adversaire sur le côté gauche).	
Kubinage	G + ■
(après avoir saisi un adversaire sur le côté droit).	
German Suplex	G + ■
(après avoir saisi un adversaire de dos).	
Seoi-Nage Throw	bas, bas G + ■
Frog Suplex	haut, haut G + ■

Mufu

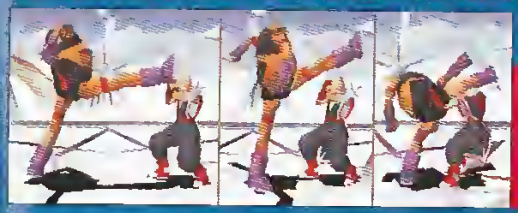
Les deux principales qualités de Mufu sont son allonge et l'effet de surprise qui accompagne certains de ses coups. Ses enchaînements répétitifs le rendent néanmoins de plus en plus prévisible, et quelqu'un qui a l'habitude de le rencontrer saura quand contre-attaquer. De plus, de tous les combattants, ses projections occasionnent le moins de mal. Un personnage assez peu avantagé, donc.

Malgré son allonge, Mufu n'est pas à l'abri des attaques aériennes, comme le coup de talon à la fin d'un saut.

En dépit de ses longues jambes, Mufu possède un balayage circulaire assez rapide. À utiliser !

Démonstration, ici, de la supériorité de l'allonge de Mufu par rapport aux autres personnages ! Un atout qui peut se transformer en handicap car au corps à corps ses coups ont beaucoup d'amplitude.

Les enchaînements de Mufu sont assez peu variés. Un personnage à contre, comme Fei, saura donc quand parer ses coups, la plupart du temps.



Nouvelle démonstration de la supériorité du contre. N'insistez donc pas lorsque vous voyez que votre adversaire a pris les premiers coups en garde.

Liste des coups

Tuc-mouche	▲
Middle Kick	■
Lowkick	
Spring Hikick	G + ▲
Spring Lowkick	G + ▼
Scorpion Kick	gauche ▲
Mantis Crank	▲ ▲ ▲
Butterfly Hammer	droite ▲ ■
Butterfly Dance	droite ▲ ▲ ▲ ▲
Hammer Kick	■ ■ ■
Dragonfly	droite ■
Insect	gauche, gauche ■
Beetle Kick	gauche ■ ■ ■
Scratch	■ (lorsque Mufu est de dos)
Spider Clip	droite ■
Hornet Kick	droite ■
Gangaru Five	course ■
Combat Walk	gauche (maintenir le Gangaru Five)

Actions possibles après une saisie (G + ■)

Tiger Driver	G + ■
Tombstone	gauche, gauche G + ■
Giant Swing	droite, droite, Gauche (maintenir) G + ■
Suplex	droite, droite G + ■
COLT	gauche, gauche (maintenir) G + ■
Yoshishigihakuju	G + ■
(Lorsque vous avez saisi un adversaire au sol sur le côté gauche)	
Kuri Nage	G + ■
(Lorsque vous avez saisi un adversaire sur le côté droit)	
German Suplex	G + ■
(Lorsque vous avez saisi un adversaire de dos)	
Dragon Throw	haut, haut G + ■
Rear Suplex	arrière, haut G + ■

Oliems

Ce curieux perso, mi-homme, mi-poulet, peut se prévaloir d'une technique de coups de poing unique. Ses différents Machinegun Smart mettent un pressing terrible, et il faut vraiment assurer pour se protéger sans prendre de coups. Un personnage assez atypique, contre lequel on laisse souvent quelques plumes.

Oliems possède une frappe particulièrement efficace qui vous envoie voler sur plusieurs mètres. Idéal pour les Ring Out !

« Cot-cot ! » L'homme-poulet ne renie pas ses origines (de volaille). Ses vains efforts pour s'envoler se terminent par un formidable coup de tête.

Le K'yentucky Breaker est une des chopes les plus faciles à placer. Et on peut difficilement le contrer.

Apprenez à feinter et à vous esquiver sur la droite (ou la gauche) pour frapper au moment opportun, et réussir (le cas échéant) un Ring Out.

Liste des coups

Migi Senken	▲
Middle Kick	■
Lowkick	X
Spin Knuckle	G + ▲
Strong Lowkick	G + X
Migi Renken	▲▲
Cobra Wing	▲■
Screw Claw	▲▲▲
Condle Thunder	▲▲■
Cutter Kick	droite ▲
Chiken Reverse	gauche, gauche ▲
Chiken Knuckle	droite, droite ▲
Chickknuckle [illegible]	droite, droite ▲▲▲
Knuckle Fire	droite, droite ▲■■
Grand Sedekaudle	droite, droite ▲▲
Cobra Tenkori	droite, droite ▲■X
Machinegun Knuckle	gauche ▲▲▲▲▲
Machinegun Smart	gauche ■■■■■■
Machinegun Smart 2	gauche ▲▲▲▲▲■■
Machinegun Smart 3	gauche ▲▲▲▲▲■▲▲▲
Machinegun Smart 4	gauche ▲▲▲▲▲■▲■■
Machinegun Smart 5	gauche ▲▲▲▲▲■■X
Machinegun Scramble	gauche ▲▲▲▲X
Tiger Thrust	droite ■■
Snipe Shot	droite, droite ■
Snipe Axe	droite, droite ■■
Gazelle Upper	gauche ■■
Chicken Cutter	gauche, gauche ■
Pomsey Step	haut, haut ■ ou bas, bas ■
Pomsey Roll	haut, haut ■ ou bas, bas ■■■
Kenbi Kick	course ■
Turn Over	■ (au sol)
[illegible]	droite ■ (au sol relevant)
Sony Sidestep	droite ■■ (au sol relevant)
Chicken Bomber	gauche ■ (au sol relevant)

Actions possibles après une saisie (G + ■)

Power Bomb	G + ■
Tomoe Nage	gauche, gauche G + ■
Giant Swing	droite, droite, G gauche (maintenir) G + ■
K'yentucky Breaker	gauche (maintenir) G + ■
[illegible]	droite, droite (maintenir) G + ■
[illegible]	gauche, gauche (maintenir) G + ■
Wild Gaiame	G + ■
(après avoir saisi un adversaire sur le côté gauche)	
Mach [illegible]	G + ■
(après avoir saisi un adversaire sur le côté droit)	
Atomic Buster	G + ■
(après avoir saisi un adversaire du dos)	
Sobat Throw	bas, bas G + ■
Rave Surfer	haut, haut G + ■

Snork

Le deuxième boss de Tobal n'est guère mieux loti que le premier... Sa palette de coups est franchement limitée, et l'allonge de ses jambes frise le ridicule. En revanche, il possède un gros point fort : les projections ; elles sont les plus puissantes du jeu. Il a, de plus, quelque facilité à saisir ses adversaires grâce à ses grands bras. Bref, si vous jouez avec Snork, comptez principalement sur les projos... ou préparez-vous à perdre.

La manie qu'a Snork de frapper en restant assis peut être dangereuse pour... son crâne.

Mettez à profit la petite taille de Snork pour passer sous certains coups, avant de tenter une projection.

Grâce à ses longs bras musclés, Snork attrape facilement ses adversaires. Heureusement, car ce pauvre bonhomme n'est pas très mobile.

Snork semble brasser de l'air lors de ses enchaînements, mais le dernier coup touche souvent contre les joueurs qui ne font pas trop attention.

Liste des coups

Jab	▲
Middle Kick	■
Lowkick	✕
Strong Punch	G + ▲
Strong Lowkick	G + ✕
Big Blizzard	G + ▲ ▲ ■ (dernier coup touche un adversaire au sol)
Big Punch	gauche ▲
Ichihashi Punch	▲ ▲
Crow Upper	gauche ■
Flowing Punch	gauche, gauche ■
Lightning Hammer	droite ■ ■ ■ ■ (touche un adversaire au sol)
Sunset Upper	■ (et se relève)
Grand Fan	droite ▲ ▲
Snork Punch	droite ✕ ■
Crazy Sun	haut ✕ ▲ ■

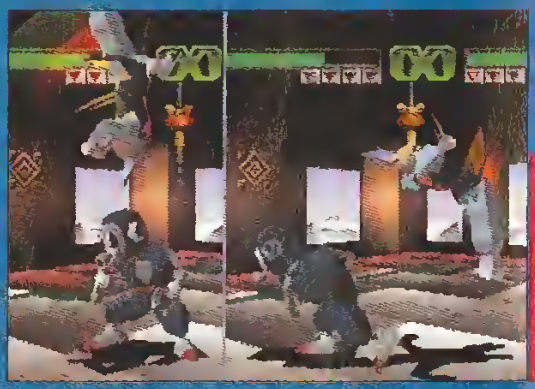
Actions possibles après une saisie (G + ■)

Flower Bomb	G + ■
Tomahawk	gauche, gauche G + ■
Giant Swing	droite, droite, Gauche (maintenir) G + ■
Gas Tiger	droite, droite G + ■
[illegible]	gauche, gauche (maintenir) G + ■
Wakigatame	G + ■
(Après avoir saisi un adversaire sur le côté gauche).	
Kuki Nage	G + ■
(Après avoir saisi un adversaire sur le côté droit).	
Grimm Suplex	G + ■
(Après avoir saisi un adversaire au sol)	
Seagal Throw	bas, bas G + ■
Hawk Suplex	haut, haut G + ■

Udan

Udan n'est pas le dernier boss pour rien. Ce personnage très spécial, que j'affectionne entre tous, présente une panoplie de coups hallucinante. Insaisissable, le lapinou balance en plus des coups qui font très mal. C'est, à mon humble avis, le personnage le plus fort de Tobal (et aussi le plus fun à jouer !).

La tendance d'Udan d'effectuer des pirouettes et des figures un peu folles n'influe pas sur son efficacité. Au contraire !



Une des spécialités les plus réjouissantes d'Udan est le passage dans le dos. Placé au bon moment, il déstabilise énormément l'adversaire.

Privilégiez le Somersault lorsque vous passez sous un enchaînement. Ce coup est extrêmement rapide et efficace.

Liste des coups

Jab ..... ▲
Middle Kick ..... ■
Low Kick ..... ×
Strong Hikick ..... G + ▲
Strong Lowkick ..... G + ×
Fritt Kick ..... G + ▲ ■
Fritt Lowkick ..... G + ▲ ×
Kitty Dull ..... gauche ▲
Great Swan ..... droite ■
Giant Swan ..... droite ▲ ×
Wing Ankle ..... ▲ ■
Single Rabbit Summer ..... gauche ■
Jaim Strike ..... droite ■
Jaim Strike 2 ..... droite ■ gauche
Honey Dance ..... droite, droite ■ ■
Rabbit Tackle ..... gauche, gauche ■
Cross Kick ..... gauche, gauche ■ ■ (pendant Cross Kick).
Cross Reverse ..... ■ ■ (pendant Cross Kick).
Mirage Spinning ..... bas, bas ■ ou haut, haut ■
Cross Mirage ..... haut ou bas (pendant le Mirage Spinning).
Mirage Sleep ..... (pendant Mirage Spinning ou Cross Mirage).
Rabbit Stamp 1 ..... ■ (pendant Mirage Spinning ou Cross Mirage).
Zero Slice ..... gauche ■
Jump Zero Slice ..... droite ■
Crouch Tackle ..... gauche, gauche ▲
Sleepy Kick ..... droite, droite ■ (au cours du ■).
Sleepy Reverse ..... ■ ■ (pendant le Sleepy Kick).
Rabbit Summer ..... ■ (en se relevant).
Reverse Sault ..... droite ■ ■ (en se relevant).
Rabbit Stamp 2 ..... gauche ■ (en se relevant).
Rabbit Missile ..... ■ (quand Udan est au dos).
Atomi ..... gauche G + ■ (contre).

Actions possibles après une saisie (G + ■)

Tiger Driver ..... G + ■
Tomoenage ..... gauche, gauche G + ■
Giant Swing ..... droite, droite, Gauche (maintenir) G + ■
Flip Throw ..... droite, droite G + ■
[illegible] ..... gauche, gauche (maintenir) G + ■
Urashima Gyokuji ..... G + ■
(après avoir saisi un adversaire sur le côté gauche).
Kuki Nage ..... G + ■
(après avoir saisi un adversaire sur le côté droit).
German Suplex ..... G + ■ (après avoir saisi un adversaire dos).
Suwari Throw ..... bas, bas G + ■
Hawk Suplex ..... haut, haut G + ■

Tori

Ce personnage caché (le plus difficile à obtenir) est assez drôle et efficace, mais sans plus... Sa panoplie de coups est loin d'être démente, et on joue davantage avec pour le fun, que pour gagner. Le fait qu'il soit complètement muet fait que l'on a un peu de mal à s'y attacher. Toriyama aurait pu lui prêter sa voix, cela aurait été amusant.

Après avoir fait chuter l'athlétique Mary Ivonskaia, Tori revient sur elle pour la toucher, alors qu'elle est encore à terre.

Tori est l'un des quatre personnages de Tobal à posséder un contre. N'oubliez pas de l'utiliser !

Le coup de pied en deux temps de Hom est souvent exploité. Sachez que vous pouvez le contrer après vous être protégé sur le premier impact.

Les adversaires qui utilisent trop souvent le balayage risquent d'être souvent contrés par le petit Tori. Démonstration ici.

Liste des coups

Punch	■
Middle Kick	■
Lowkick	■
Strong Punch	G + ▲
Strong Lowkick	G + ■
Gyunbokin	G + ▲ ■
Gyunbyun	G + ▲ ▲
Yamato Kicker Kick	droite, droite ▲
Tui	gauche ▲
Kishosuhi Punch	▲ ▲ ▲
Hietsukashi Punch	■ ▲ ■
Fuum	droite ■
Humhum	gauche ■ ■
Kumbokin	■ ■
Sayo	gauche, gauche ■ (ou bas, bas ■ ou haut, haut ■)
Rolling Yamato	droite, droite ■ ■ ■ ■
Jumping Yamato	droite, droite ■ (ou course ■)
Yamato Screw	■ (en se relevant)
Atomi	gauche G + ■ (centre)

Actions possibles après une saisie (G + ■)

Kuri Orishi	G + ■
Tamakage	gauche, gauche G + ■
Flip Throw	droite, droite, Gauche (maintenir) G + ■
[illegible]	droite, droite G + ■
[illegible]	gauche, gauche (maintenir) G + ■
Uchishinogiyokuju	G + ■
(après avoir saisi un adversaire sur le côté gauche)	
Kuri Nage	G + ■
(après avoir saisi un adversaire sur le côté droit)	
Gurman Suplex	G + ■
(après avoir saisi un adversaire de dos)	
Sugyai Throw	bas, bas G + ■
Tiger Suplex	haut, haut G + ■

Chris - Reyda - Terry

A l'occasion du 20e anniversaire de La Guerre des étoiles, George Lucas ressort sa trilogie dans une nouvelle version remasterisée et enrichie de séquences et effets spéciaux inédits ! Un événement que Player vous invite à découvrir maintenant.

VINGT ANS APRES, LE RETOUR DU MYTHE

Difficile d'imaginer ce que ressentirent ceux qui découvrirent *La Guerre des étoiles*, l'année de sa sortie, en 1977 ! À l'époque, on n'avait jamais vu une telle avalanche d'effets spéciaux ! C'était une vraie révolution qui bouleversa à jamais des millions de spectateurs à travers le globe, déclenchant moult vocations et un fanatisme pour le cycle de Lucas qui n'a jamais faibli depuis… Car, mais vous le savez probablement, *La Guerre des étoiles* fut suivi par *L'Empire contre-attaque* (1980) et *Le Retour du Jedi* (1983), deux autres films-mammouths qui continuaient de développer la saga et de rendre fous les publics de la planète.

Ne s'arrêtant pas en si bon chemin, Lucas annonça que cette trilogie s'inscrirait au milieu de deux autres trilogies, prévues pour l'an 2000 ! Ainsi, les trois films constituent donc les chapitres quatre à six d'une saga de neuf films. En ce moment, au plus profond des laboratoires d'ILM, en Californie, les ingénieurs travaillent sur la modélisation des vaisseaux spatiaux de la première trilogie (sortie prévue vers 1999).

Star Wars, l'édition spéciale

« Un réalisateur célèbre a dit que les films ne sont jamais terminés. Ils sont seulement abandonnés. Alors plutôt que vivre avec mes films "abandonnés", j'ai décidé de revenir dessus et de les compléter », George Lucas.

On sait qu'il est fréquent que les cinéastes ne soient pas satisfaits de leurs films, que ce soit pour cause de budget, d'indélicatesse du producteur ou de suppression de certaines scènes pour des raisons de durée, etc. Aussi, depuis environ quinze ans, certains metteurs en scène à succès (les autres n'y ont droit que par le biais de la vidéo) se paient le luxe de proposer au public des salles obscures des versions bis de leurs films. Tel est le cas de Spielberg (*Rencontres du troisième type*, Édition spéciale) ou de James Cameron (*Abyss*). La France n'est pas en reste avec Luc Besson (*Le grand Bleu* et *Nikita*) ou Jean-Jacques Beineix (*37°2*). On ne sera pas étonné donc que Lucas, s'y colle à son tour. En ce qui le concerne, le cinéaste atteint ainsi trois objectifs : 1/ se faire plaisir, 2/ rafraîchir la mémoire du public au moment où il attaque la pré-production de la nouvelle trilogie et 3/ proposer aux kids et aux ados d'aujourd'hui, qui n'ont jamais vu les films en salles, des versions modernisées, dignes des meilleures productions actuelles. Et Lucas de poursuivre : « Je voulais préserver la Trilogie de sorte qu'elle puisse passer le cap du XXIe siècle » !

Depuis peu, des décors titanesques sont construits en Angleterre et on sait (mais est-ce vrai ?) que le scénario sera proche des thèmes abordés dans les romans *The Clone Wars* et qu'il s'intéressera à la jeunesse de Dark Vador et Obi Wan Kenobi. En attendant, vous pouvez consulter un des quatre cents sites Star Wars qui existent sur Internet ou, plus simple, vous adresser au LucasFilm Magazine (BP 82, 75961 Paris Cédex 20), la revue officielle des fans de Star Wars.

Mais revenons tout de suite à l'actualité du moment.

Une des scènes inédites de l'Édition Spéciale de Star Wars. Que cherchent ces Storm Troopers ?

Sean Kenny-Jr, même Luke sur les chemins de la Force

Le nouveau Star Wars

Le premier problème qu'ont eu à affronter Lucas et son équipe fut l'état du master du film. Bien qu'il soit stocké dans un coffre souterrain au Kansas, les couleurs avaient pâli d'environ 10 à 15 %. Autre problème, des parasites (scratches, etc.) salissaient la pellicule. Dans ces conditions, il était impossible d'envisager une réédition. Pendant trois ans, une équipe d'une trentaine de personnes a donc travaillé au nettoyage de la pellicule, ce grâce à des espèces d'éponges, utilisées pour nettoyer chaque image du master ! Ce vrai travail d'orfèvre a été, selon le producteur exécutif Rick McCallum, « la partie la plus difficile du processus, sa réussite majeure ». L'étape suivante a consisté à intégrer les séquences inédites qui, on peut le parier, devraient surprendre les plus exigeants des fans de la saga.

Bien évidemment, c'est ILM, la légendaire société d'effets spéciaux de George Lucas (*Jurassic Park*) qui a eu la responsabilité de créer les nouveaux trucages. Rick McCallum explique : « George avait créé ILM pour réaliser les effets visuels de *Star Wars*. Les nouvelles technologies développées depuis par son équipe allaient enfin pouvoir être utilisées dans le film original ». Trois ans de travail ont été nécessaires… En vingt ans, l'évolution des techniques a été telle, que les créateurs ont dû partir du principe que leur mission consistait à « intégrer nos images synthétiques dans les scènes originales afin de les améliorer et sans les dénaturer », confie le responsable des images de synthèse John Berton. Ainsi, certains des audacieux mouvements de caméras de 1977 ont dû être remplacés par de nouveaux plans, destinés à intégrer parfaitement les trucages digitaux.

Les images de synthèse ont été utilisées pour enrichir deux des scènes principales : l'arrivée dans la ville de Mos Eisley et la rencontre entre Han Solo et Jabba le Hutt, une scène tournée en 1976 mais supprimée au montage définitif. Lucas explique : « Il y a vingt ans, je ne pouvais pas représenter Mos Eisley comme le port spatial bondé que j'aurais aimé qu'il soit. J'avais simplement une rue à filmer et pas de vrais effets spéciaux ou de mattes (décors peints sur verres). Dans l'Édition Spéciale,

Les quadripodes de l'Empire attaquent la planète Hoth…

Han Solo face à Jabba, le forestier.

nous pouvons visiter la ville, nous rendre compte de sa vraie dimension, découvrir que c'est réellement un port spatial et transformer cette séquence en quelque chose de beaucoup plus intéressant. » Pour cela, Lucas a peuplé Mos Eisley d'une foule de nouvelles créatures, de robots et d'humains, absents de la version de 1977. De même, le « landspeeder » de Luke donne désormais l'impression de vraiment flotter au-dessus du sol, au contraire de la sensation de glisse de la première mouture.

En ce qui concerne le face à face entre Solo et Jabba (un personnage absent du premier film pour raisons techniques et dont le rôle primordial allait être révélé dans les deux films suivants), Lucas a demandé à ILM de créer un Jabba en images de synthèse à l'allure plus jeune que celui popularisé dans *Le Retour du Jedi*. Le but de Lucas était de renforcer la cohérence scénaristique entre les trois volets de la saga.

Les autres améliorations consistent en une représentation en 3D des Dewbacks, les sauriens utilisés par les Stormtroopers sur Tatooine, et au renforcement de l'impact de la bataille finale, grâce à l'utilisation de trucages digitaux.

Dans le même ordre d'idée, la scène d'ouverture de *L'Empire contre-attaque* a bénéficié d'une modernisation, grâce aux images de synthèse, qui démultiplie son impact. De plus, la créature des neiges qui manque de tuer Luke est sensiblement différente de ce qu'elle était en 1980.

Toujours dans *L'Empire contre-attaque*, la ville aérienne de Lando Calrissian, créée à l'époque en mattes, est désormais entièrement constituée de plans en 3D.

Enfin, pour *Le Retour du Jedi*, les images de synthèse ont servi à enrichir la cour hétérodite de Jabba. L'actrice qui interprétait la danseuse-esclave est revenue tourner des plans supplémentaires qui ont été intégrés dans la nouvelle version. Autre amélioration : la séquence où Luke et Han sont menacés par l'énorme créature cachée dans un puits alors qu'ils sont poursuivis par les mignons de Jabba. Dernière amélioration de premier ordre : la célébration de la victoire de la Rébellion sur l'Empire donne lieu désormais à des scènes de liesse sur plusieurs planètes de la galaxie, comme Tatooine, la Cité des Nuages, la ville impériale de Coruscant, alors que la première édition ne nous montrait qu'Endor, le monde des Ewoks.

En plus de toutes ces améliorations visuelles, Lucas et son équipe ont entièrement remixé en digital la bande-son. Le résultat ? Des films qui correspondent plus à la vision initiale de leur auteur. Des films qui devraient séduire le public de 1997, qui compte beaucoup de spectateurs qui n'ont découvert Star Wars que par le biais du petit écran de leur télévision. Aux États-Unis, où Star Wars est une institution, le succès a été colossal : le film a rapporté 38 millions de dollars en seulement trois jours ! En Europe, on s'attend à la même hystérie... Rendez-vous au cinoche !

Sortie Paris, le 12 mars.
Sortie nationale, le 19 mars.

Vador incite en vain Luke à le rejoindre du côté obscur de la Force.

Le combat mythique entre Kenobi et Vador.

Le port spatial Mos Eisley a été entièrement recréé. La claque !

Good god ? It's good goods !

Collectionneurs, à vos marques ! La sortie de la trilogie va bien sûr générer des tonnes de produits dérivés : jouets (inédits), jeux vidéo, fringues, etc. Une vraie manne seulement comparable aux produits Disney ou au merchandising DBZ. On ne perdra pas de temps à tout lister mais une seule promenade au rayon jouets d'un grand magasin, ou — mieux — chez un importateur spécialisé (type boutique de comics) devrait vous permettre d'embrasser correctement la profusion de gris-gris inspirés par la saga. De quoi perdre la tête, en attendant 1999 et la nouvelle trilogie !

ZOOM BD/manga

Comme tous les mois, « Player » est le seul mag de jeux vidéo qui vous présente les nouveautés BD et mangas à lire !

Hellboy : les loups de St-Auguste

de Mike Mignola

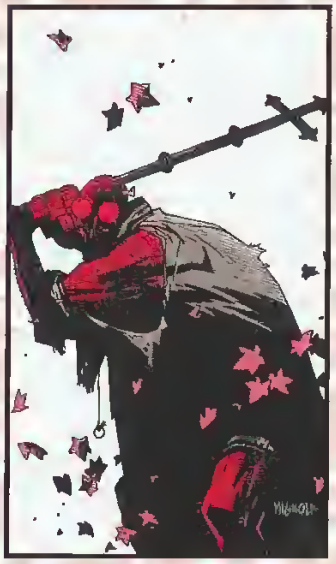
À cent lieues des super héros idiots et de l'heroic fantasy radotante, le nouvel album de *Hellboy* constitue sans aucun doute une des meilleures nouveautés de ce début d'année. *Hellboy*, c'est du fantastique, du vrai… du moderne, et c'est signé, en plus, Mike Mignola ! Peu connu du grand public, cet artiste est pourtant l'un des meilleurs graphistes américains de ces quinze dernières années. Chacune de ses illustrations sert de prétexte pour jouer avec les ombres, entraîner le lecteur dans un univers inédit, où le fantastique paraît bien réel et extrêmement personnel. Un vrai auteur— une rareté ces temps-ci !

Hellboy est le nom d'une sorte de diable musculeux, spécialisé dans les enquêtes sur les phénomènes paranormaux, un vrai confrère de Mulder et Scully (*Hellboy* est antérieur à *X-Files*). Dans cet épisode, Hellboy découvre une race de loups-garous, point de départ d'une fascinante incursion dans le Gothique moderne. Peut-être moins brillant que les épisodes de *Swamp Thing*, scénarisés par Alan Moore, *Hellboy* n'en est pas moins une véritable bénédiction (malédiction, plutôt) qui s'impose comme un vrai must. À lire, par Yog-Sothoth !

Autre bonne nouvelle : Mike Mignola est annoncé comme invité au Festival des Grandes Écoles de la BD de Paris (avril) On vous en reparlera de toute façon…

Éditions Dark Horse France

La note d'Ino : 18/20



La revue Bifrost

De cette revue dédiée au fantastique et à la science-fiction, quatre numéros sont déjà parus, dans lesquels on peut lire des nouvelles et des articles en tout genre. À conseiller aux fans du genre.

Édition du Bélial
57, rue Grande
77250 Moret-sur-Loing.

King Of Fighters

de Ryo Takamisaki

Inspiré du célèbre beat them up de la Neo Geo, ce *King Of Fighters* est une illustration « remarquable » de ce que peuvent donner les mangas dérivés des jeux vidéo. Pur produit commercial, sans aucune ambition artistique, ce bouquin ne se distingue en aucune manière des dizaines de publications du genre, publiées chaque mois au Japon. Condusion : seuls les maniaques du jeu et les collectionneurs obsessionnels y trouveront un intérêt…

Édition Samouraï

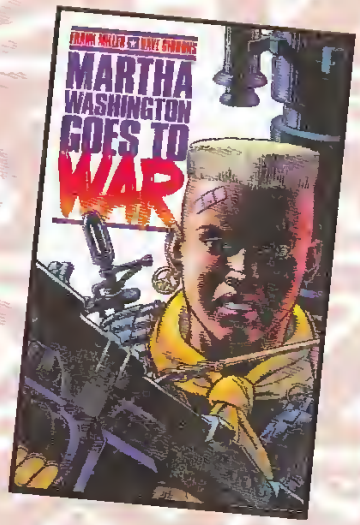
La note d'Ino : 9/20

Martha Washington

de Dave Gibbons et Frank Miller

Autre sortie d'importance côté comics, cet album de science-fiction constitue la suite de l'album *Liberty*, réalisé par les mêmes auteurs, deux stars du comics. Dave Gibbons, anglais, a débuté comme la plupart de ses confrères britanniques dans les magazines type *2000 AD* (celui où est apparu Judge Dredd). Comme Simon Bisley, Brian Balland, Alan Moore et quelques autres, il a été débauché par les Américains au début des années 80. Et c'est en dessinant les *Gardiens* (*Watchmen*) d'Alan Moore, que Gibbons est devenu une star du comics…

Quant à Frank Miller, ce type est certainement l'un des créateurs américains les plus essentiels de ces vingt dernières années. Après avoir revitalisé le genre du super héros avec ses *Daredevil* et autres *Elektra*, Miller (qui milite aussi pour la

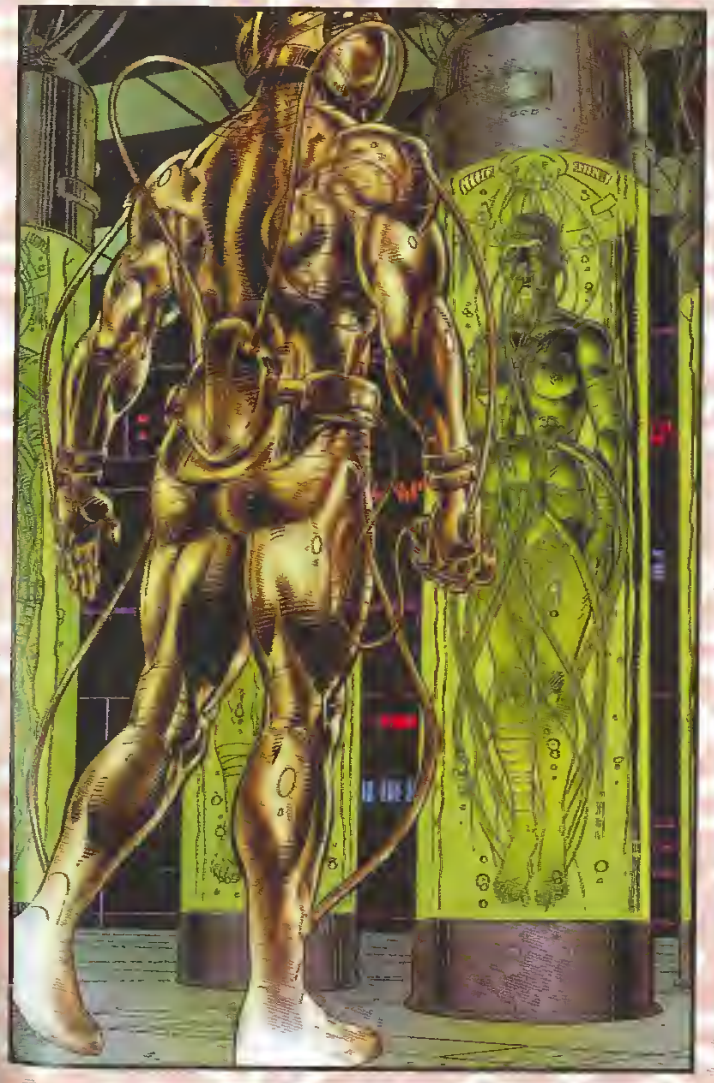


reconnaissance des droits des artistes, chose rarissime à l'époque aux US) se met en quatre pour que le public américain découvre les mangas, à qui il rend hommage dans *Rônin*. Évoluant vers un graphisme de plus en plus expérimental, Miller, dont les scenarios se distinguent par leur violence et leur paranoïa, signe *Dark Knight*, un comic-book mythique qui a inspiré lourdement Tim Burton pour ses deux *Batman*. Depuis, Miller a fait sensation avec *Sin City*, un polar brutal et novateur que *Player* encense lors de chaque sortie. Bref, ce type est un poids lourd ! Aussi, et même si *Martha Washington* est loin d'être un chef-d'œuvre, on ne peut que foncer découvrir ce récit futuriste très,

très pessimiste. Il met en scène la quête d'une fille des ghettos plongée dans les abominations de la civilisation postcapitaliste. Du pur comics, avec des rebondissements à chaque page, et — en bonus ! — un scénario intelligent ! Particulièrement recommandé en ces temps de vache maigre côté mangas…

Édition Dark Horse France

La note d'Ino : 16/20



Dans Manga y'a des bulles

Le magazine N°1 des fans de Manga

MANGA Player

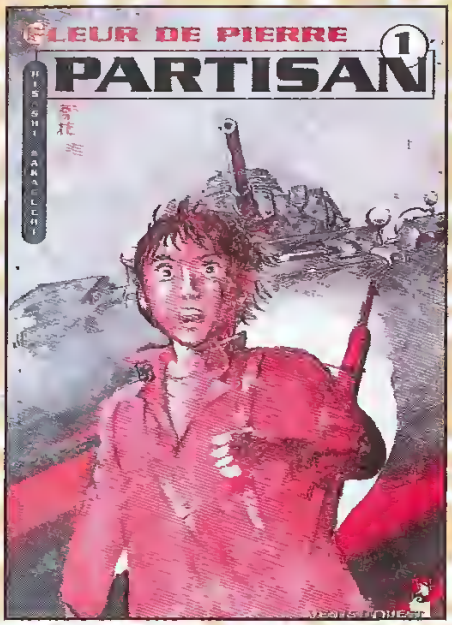
Retrouvez dans le numéro de mars vos 4 mangas : Gunsmith Cats, Compiler, 3x3 Eyes, Ah! My Goddess ! et toute l'actualité sur la japanimation !

148 pages de Mangas originaux en version française

Le n° 17 en vente chez tous les marchands de journaux.

Fleur de pierre (tome 1) : Partisan

de Hisashi Sakaguchi

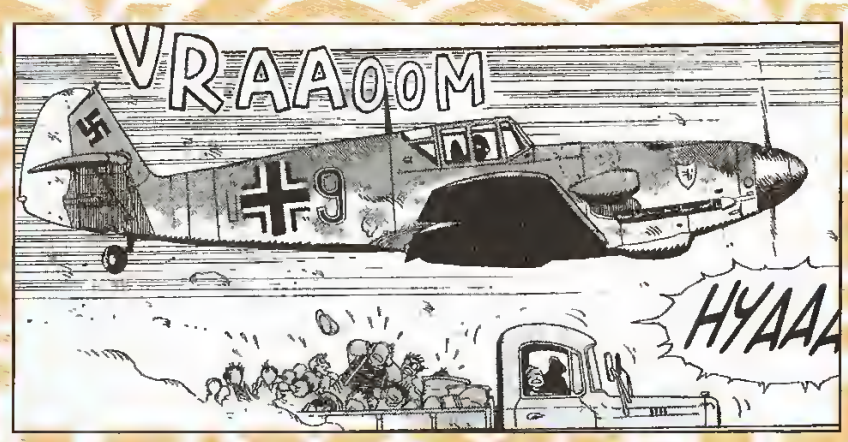


Écrit et dessiné par l'auteur du superbe *Ikkyu*, *Fleur de pierre* prouve l'incroyable diversité du manga, puisque le scénario s'intéresse à l'invasion de la Yougoslavie par les troupes nazies, en 1941. Ces événements tragiques sont vécus et racontés à travers les yeux d'un adolescent, dont le grand frère, engagé dans l'armée yougoslave, disparaît dans la tourmente. Livré à lui-même, le jeune rejoint rapidement les rangs de la résistance serbe, pendant que son amie d'enfance est emprisonnée dans un camp de concentration.

Extrêmement bien réalisé, *Fleur de pierre*, qui a été conçu aux début des années 80, prend des allures d'œuvre prémonitoire, dans la mesure où elle nous présente les origines de la guerre civile en ex-Yougoslavie de ces dernières années. Vivement conseillé !

Edition Vents d'Ouest

La note d'Ino : 17/20



Où l'on reparle du label vidéo HK, créé par le metteur en scène de *Crying Freemon*, Christophe Gans. Les deux dernières K7 parues sont deux classiques du cinoche de Hong Kong, en l'occurrence les deux *Syndicat du crime* du metteur en scène John Woo qui fut révélé par le premier de ces films. Les fans du cinéoste prendront un pied d'acier en visionnant ces films, puisqu'on y découvre tout ce qui a fait, depuis, la réputation du cinéaste : lyrisme incroyable, fusillades démentielles (la scène finale du deuxième volet dure huit minutes ; huit minutes de bastonnage infernale !), amitié envers et contre tout, gangsters charismatiques et réalisation sidérante de virtuosité.

Bien que moins explosifs que *The Killer* ou *Une balle dans la tête*, ces deux thrillers en disent bien plus long sur l'inventivité du cinéma de Hong Kong, que des tonnes de blablabla critique. C'est beau, une vraie mythologie moderne !

Inoshiro

« Tsunami » (4)

Récemment paru, le dernier numéro de la revue des éditions Tonkam apporte son lot d'informations inédites sur le manga et la culture asiatique, underground ou non. Brillamment réalisé, « Tsunami » s'impose à toute personne un tant soit peu concernée par l'actualité de l'Asie qui bouge. Un excellent vecteur pour se préparer au XXIe siècle. Disponible en librairie.

Complainte des landes perdues (tome 3) : Dame Gerfaut

De Rosinski et Dufaux

Encore un album d'heroic fantasy ! Heureusement, ce bouquin est de très bonne facture et les fans du genre

devraient être ravis par les aventures de Siobon, fille de Lady O'Mara et du Loup Blanc, qui règne sur la contrée d'Eruin Dulea. Comme c'est la tradition dans le genre, des tas d'embrouilles, avec force sortilèges et magies, apportent l'essentiel du ressort dramatique à cette histoire agréable, mais qui ne renouvelle en rien le genre…

Edition Dargaud

La note d'Ino : 13/20

Les Voleurs de villes

De Christin et Aymond

Des bâtiments entiers, généralement du type monuments, disparaissent à travers le monde, comme si une force inconnue les téléportait dans un lieu connu de personne… ou presque. On suit l'enquête de la mignonne Graziella, jeune journaliste née dans la série *Canal Choc*, que publiaient les Humanoïdes Associés, il y a quelques années. Le scénario signé Christin (*Valérian*, beaucoup d'albums avec Bilal, etc.) garantit un professionnalisme en acier.

C'est distrayant, un peu « vieille école » et très agréable. Un divertissement plaisant !

Éditions Dargaud

La note d'Ino : 13/20

Toute l'info Manga

ET PLEIN DE (BONNES) SURPRISES VOUS ATTENDENT SUR LE NOUVEAU 36.15 MANGA PLAYER

3615 : 2,23 F/mn. Illustration : Emmanuel Vaglione.

ZOOM SF

Désormais, lorsque l'actualité du mois le permettra, les zooms accueilleront une partie dédiée à la science-fiction. Premier jet dans ce numéro...

Tykho Moon

Second film du dessinateur Enki Bilal (après *Bunker Palace Hotel*), *Tykho Moon* nous convie à pénétrer dans un univers froid (glacial même), très glauque, européen et aux antipodes des délires d'anticipation que certains spectateurs mal informés pourraient espérer d'un tel pape de la BD. C'est complètement adulte et destiné aux aficionados de l'auteur ou de ce type de cinéma proche de l'art et essai.

Sortie le 5 mars.

La Romance du démiurge

Mathieu Gaborit est certainement l'une des plumes les plus élégantes des Éditions Mnémos. Remarqué depuis ses *Chroniques des crépusculaires* (trois livres pleins à rabord de traités de magie, fée noire et intrigues politiques), il en remet une couche (d'heroic-fantasy) avec l'univers d'*Abyme* dont *La Romance du démiurge* est le second volet. Même recette en plus maîtrisée, on y voit Maspalio, le farfadet détective, slalomer entre les Hauts Diables dans un univers passablement tordu... Et vu que le jeune auteur est aussi créateur de jeux de rôles (Ecryme), pas besoin d'ajouter qu'il est plutôt soigneux question scénario. Conseillé, donc !

Éditions Mnémos.

Baston à Valenciennes !

Changeons complètement de registre avec ce festival dédié à la castagne au cinoche. Le programme de la 8e édition a de quoi rendre fou puisqu'il comprend un hommage à Tsui Hark, oui, oui LE légendaire Tsui Hark, qu'adulent Gans, Tarantino, Van Damme et des milliers d'anonymes de bon goût. Surnommé le « Spielberg de Hong-kong », Tsui Hark (prononcez « Cho Hark ») est sans aucun doute le réalisateur le plus fou de toute la terre. Ses films sont hélas rarement distribués chez nous (voire pas du tout). Valenciennes nous donnera donc l'occasion de (re) découvrir ces films déments, sur grand écran ! Au programme : pas moins de 23 films, dirigés ou produits par Tsui Hark, dont le monstrueux *The Blade*, le film le plus barbare de tous les temps, qui ridiculise des générations de Conan en un coup de sabre ! Un événement ? Assurément !

Du 18 au 23 mars.

Neuvième Cercle

Dans le genre « angoisses fin de siècle », Fabrice Colin ne fait pas dans la SF de dentelle : dans son conte noir et urbain, ça suinte l'apocalypse à chaque page : trois paumés tentent de survivre dans le New York déjanté de 1999 en se réfugiant sous terre ; là, dans les entrailles de la mégalopole, tous les marginaux se sont organisés en sociétés secrètes et barbares. Mais dans les couloirs putrides de ce labyrinthe divisé en niveaux de terreur, on murmure le retour des Dieux et des monstres... Pour les amateurs de bas-fonds gluants (à leurs risques et périls), un bon coup de speed.

Éditions Mnémos.

Brèves sorties

A ne pas rater dans les sorties, une nouvelle collection : *Les dossiers X de L'Agence Arkham* , un nom lovecraftien pour des enquêtes teintées de paranormal à la sauce Indiana Jones , ça sent la recette X-Files à plein nez ce qui devrait ravir les théoriciens-parano du Complot pour qui la vérité est ailleurs...

Pour ceux (un peu moins barrés) qui pensent que les Elfes habitent nos forêts, on signale la sortie du *Dictionnaire Quenya/Français* (langage créé entièrement par Tolkien-le-génie), premier tome. Neuf autres volumes devraient suivre assez vite , ce qui permettra de rétablir la communication avec le Petit Peuple.

Une dernière bonne nouvelle pour ceux qui sont tombés sous le charme de l'excellente fantasy du canadien Gavriel Kay , le troisième tome de *La Tapisserie de Fionavar* est sur le point de sortir en français. Courant mars, si les bonnes fées veulent bien se pencher sur notre impatience !

Pour tout savoir toute l'année sur les nouvelles consoles, les jeux vidéo, les mangas, l'actualité

Abonne-toi à Player One et reçois la K7 vidéo Street Fighter II V !

Offre valable jusqu'au 31 mars 1997

© 1994 Capcom/Group Tac-Amour-Tonkam Pelicanning Corp. CAPCOM and STREET FIGHTER II V are Trademarks of CAPCOM Inc., used by Dynamic Visions S.A. under License.

CAPCOM™ DYNAMIC

Exceptionnel !
6 numéros + la K7 vidéo Street Fighter II V
(Version intégrale / 75 minutes)

208 F
seulement au lieu de 321 F*

Bon à renvoyer à : Bil - Abonnement PO/Street Fighter - BP 4 - 60700 Sacy-le-Grand. Téléphone : 03 44 63 26 26

Oui, je m'abonne à Player One
et je bénéficie de cette offre exceptionnelle

- 6 numéros + la K7 vidéo Street Fighter II V : 208 F. + expédition en recommandé : 18 F. Total à payer : 226 F.
- 6 numéros : 192 F.

Tarifs pour la France métropolitaine, DOM-TOM et étranger + 49 F (terre/bateau) ou + 96 F (avion).

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal
Ville :
Pays :

Je joins un chèque de ..... F à l'ordre de Média Système Edition.

Signature obligatoire *
des parents pour les mineurs

* Réception 4 semaines après le magazine

Face au succès grandissant de cette rubrique et pour répondre à votre demande,

Petites annonces

nous lançons un nouveau magazine dédié aux petites annonces.

LE NOUVEAU 3615 PLAYER ONE

J'vends ma console et mes jeux pas chers !

Tapez *QR

Vends

PLAYSTATION

15 jeux européens de 120 à 250 F (port compris). Échange Tomb Raider ou Warhammer contre Command & Conquer, et Pandemonium) contre Tekken 2 ou Crash Bandicoot.
Tél. : 03-21-12-52-17 (Mitch).

Jeux : Destruction Derby 2, Crash Bandicoot, Star Gladiator, Fighters Megamix (Saturn), Rockman X3...
Tél. : 01-49-11-13-76 (Christophe).

Jeux : Crash Bandicoot : 250 F, Burning Road : 250 F, Doom : 150 F, Formula 1 : 250 F
Tél. : 02-40-20-21-70 (Julien).

Jeux : Rayman : 150 F, Worms : 200 F, WipEout : 100 F, Extreme Games : 200 F.
Tél. : 05-61-85-49-51 (Pierre).

Jeux : Davis Cup : 250 F, Total NBA 96 : 200 F, Fade to Black : 200 F ; ou le tout : 550 F. Ou bien échange contre Track and Field, Formula One ou Tilt !
Tél. : 02-96-70-22-37 (Marc).

Vends FIFA 96 : 150 F, le volant Madcatz : 150 F.
Tél. : 02-38-69-84-75 (Frédéric).

Les Chevaliers de Baphomet : 250 F, FIFA 96 : 100 F.
Tél. : 01-39-81-88-63 (Cédric).

Jeux : Magic Carpet, Krazy Ivan, Raiden, NBA Jam, WWF, WipEout, Discworld, Kileak the Blood, Gunners Heaven. 150 F pièce.
Tél. : 01-47-54-96-08 (Marc ou Robin).

PSX japonaise + 2 paddles + Tekken 2 + Hardcore 4x4 + Street Fighter Zero : 1500 F le tout.
Tél. : 01-48-36-12-08 (Raphaël).

PSX + 2 paddles + 2 CD démo + 4 jeux : Doom, DBZ, Road Rash, Street Fighter : 1800 F le tout, ou 200 F le jeu.
Tél. : 02-32-59-88-82 (Sylvain).

Jeux MK 3 + Destruction Derby : 150 F le tout, ou échange contre Worms.
Tél. : 01-50-58-07-23 (Jérome).

PSX neuve peu servie avec 3 jeux : Track & Field, Ridge Racer et Adidas Power Soccer + 1 démo + 2 manettes : 2000 F
Tél. : 03-44-27-77-85 (Fabien).

Jeux : Final Fantasy VII : 500 F.
Tél. : 05-61-92-05-64 (Philippe), après 20 h.

SUPER NINTENDO

Super Nintendo + 2 manettes + 10 jeux (DBZ, Asterix, Sim City...) + 2 adaptateurs. Prix : 750 F à débattre.
Tél. : 01-42-50-51-72 (Maxime).

Super Nintendo + 2 manettes Turbo + 1 adaptateur + 4 jeux : NBA Jam, ISS de Luxe, Punch Out, SF2 Turbo. Prix : 900 F
Tél. : 03-87-38-20-21 (Fabien).

Super Nintendo + 2 manettes dont 1 turbo + 9 jeux (OK, OK 2, Tintin, Street Racer...). Prix : 1000 F à débattre.
Tél. : 03-80-22-82-08 (Simon).

Super Nintendo + 1 paddle + FIFA 94 + NBA Live 95 + DBZ 3 (jap) + Starwing + Pilotwings + Nintendo Scope + Street Fighter 2 turbo. Prix : 500 F le tout, ou 100 F pièce.
Tél. : 04-93-18-14-89 (Dominique).

Super Nintendo + 5 jeux + adaptateurs. Prix : 1000 F.
Super Game Boy + 4 jeux. Prix : 500 F.
Tél. : 03-81-53-35-62 (Arnaud).

SN + 4 pad + Multitap + Super Game Boy + adaptateur + jeux Super Bomberman, Starwing... Prix : 500 F.
Tél. 01-46-66-44-11 (répondeur)

SN + 2 pad + 7 jeux Street Racer, Mario Kart, Zelda 3) + adaptateur + Super Game Boy. Prix : 1300 F le tout.
Tél. 02-51-33-47-48 (Guillaume).

SATURN

Saturn + 2 manettes + 3 CD de démo. Prix : 950 F.
Jeux : Jewels, Tomb Raider, Hardcore 4x4, Worldwide Soccer 97, Athlete Kings
Prix : 250 F pièce ; ou le tout : 1800 F
Tél. : 02-47-26-67-94 (Yannick).

Jeux : Gex : 150 F, FIFA : 140 F, Story of Thor : 200 F, Loaded : 200 F, Sega Rally : 230 F, Virtua Fighter 2 : 240 F, Night + pad : 300 F, Rayman : 200 F.
Tél. : 03-23-20-18-92 (Rudy).

Saturn T.B.E. (déc 96) + 1 manette + 1 CD démo + NBA Jam Extreme
Prix : 1300 F à débattre.
Tél. : 01-45-60-55-67 (Kevin).

3DO

Vends console 3DO Miguel. Prix : 4990 F. Âge : 7/8 jours. État : en panne. Contactez JPF pour plus de désinformation de 9 h à 19 h, 7/7 jours. Vends aussi Nintendo 64 et 6400 français.

MEGADRIVE

Megadrive + 2 manettes, dont 1 turbo + 2 jeux (Asterix, Sonic). 500 F à débattre. Tél. : 01-40-95-93-60 (Frederic ou Valerie), après 18 h 30 ou répondeur.

Megadrive + 7 jeux + 3 manettes. Prix : 1000 F.
Tél. : 01-48-68-43-86 (Eric)

Megadrive II + 2 manettes + 6 jeux (Sonic et Knuckles, Donald I...). Prix : 1000 F.
Tél. : 05-46-06-06-66 (Alex).

Megadrive + 2 manettes + 1 jeu : 500 F ; ou avec Ultimate Mortal Kombat + Earthworm Jim 2 + Spirou + Street Fighter II : 2000 F le tout. Tél. : 03-82-21-25-77 (Josian).

Megadrive + 2 manettes + 5 jeux (Jurassic Park, Earthworm Jim, Le Roi Lion, Sonic et Knuckles, NHL 94) : 600 F.
Tél. : 03-87-75-09-91 (Philippe).

Echange

Jeux PSX Ridge Racer Revolution contre Resident Evil, Extreme Games 2 ou Adidas Power Soccer.
Tél. : 02-54-22-23-40 (Florent).

Super Nintendo + 6 jeux + 2 jeux Game Gear contre PlayStation.
Tél. : 02-40-33-21-39 (Sébastien).

Game Boy + 4 jeux, contre bon jeu PlayStation (Tomb Raider).
Tél. : 04-73-35-97-25 (Olivier).

Jeux Tekken et FIFA 97 contre Tomb Raider, Die Hard Trilogy, Destruction Derby 2, Formula 1, Tekken 2 ou autre
Tél. : 03-86-60-85-55 (Germain).

Jeux PSX Pal (combat, course, sport, flipper) récents ou anciens.
Tél. : 03-87-03-90-64 (Roland).

WipEout contre autre jeu (Destruction Derby...).
Tél. : 02-31-79-22-86 (Axel).

PSX : Burning Road contre Return Fire.
Tél. : 04-79-36-03-07 (Antoine).

Jeux PSX : Ridge Racer Revolution et Formula 1.
Tél. : 03-82-89-58-30 (Julien).

3 DO + 6 jeux : 700 F, ou échange contre Saturn + 1 pad + 1 jeu.
Tél. : 01-39-12-34-29 (Michel).

Jeux PSX contre DBZ Hyper Dimension.
Tél. : 01-39-95-44-01 (Julien).

Achète

Sur PSX : FIFA 97 + Crash Bandicoot : 200 F, ou échange Adidas Power Soccer contre FIFA 97.
Tél. : 02-52-33-01-33 (Gary).

PSX + 2 manettes avec ou sans jeux. Faire offre.
Tél. : 03-85-57-72-19 (Jérome).

Nintendo Player 6 pour 40 F à débattre (60 F maximum).
Tél. : 03-87-78-42-41 (Philippe).

Jeux Saturn et PSX : 150 F.
Tél. : 05-65-37-06-28 (Gérard).

Virtua Racing sur Megadrive — dans le département du Loiret
Tél. : 02-38-65-57-23 (Antoine).

Jeux Neo-Geo.
Tél. : 03-44-24-45-04 (Philippe).

PSX + 1 manette + 1 jeu.
Prix : 1000 F.
Tél. : 04-42-83-43-82 (Guillaume).

DBZ Hyper Dimension, Mortal Kombat, Worms et Sailor Moon sur Super Nintendo. Échange possible.
Tél. : 01-64-52-71-98 (Laurent).

PSX + 2 manettes + 1 jeu.
Prix : 1100 F.
Tél. : 03-83-45-16-88 (Jason).

Recherche à tout prix Bio Hazard (jap) sur PSX
Tél. : 00-41-21-625-93-19 (Suisse) (François).

Recherche Final Fantasy 3 (USA) + Breath of Fire 1 + Chrono Trigger.
Tél. : 06-08-27-82-03 (Anthony).

Divers

Vends 212 cartes DBZ : 200 F.
Tél. : 01-64-59-83-66 (Julien).

Vends Manga Vidéo DBZ vol. 1 et 2 + *Cobra* (le film) + Venus Wars : 100 F pièce
Tél. : 04-94-67-91-11 (Stéphanie)

Vends, échange, achète : Mangas, vidéos, jeux sur toutes consoles
Tél. : 01-60-03-48-27 (Benoit).

Envie de vendre, acheter, échanger,

vos consoles, PC, Mac, jeux vidéo, mangas, etc.

Pour rédiger votre PA, rendez-vous en page 29 du magazine.

Replongez-vous dans l'univers Star Wars...

Gagnez des coffrets « L'intégrale Star Wars » et des BD « Légendes des Jedi » !

Pour participer au concours, tapez 3615 Player One sur votre Minitel et choisissez jeu Star Wars.

Gagnez de nombreux autres lots sur le NOUVEAU 3615 Player One.

Les lots

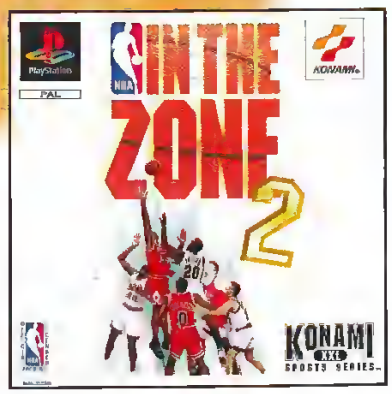
10 coffrets « L'intégrale Star Wars, L'héritier de l'empire » (3 BD + 1 art of)

20 BD « Légendes des Jedi : Les Seigneurs des Sith »

NBA in the Zone 2

SHOWTIME sur le parquet...

- De 1 à 8 joueurs
- 29 équipes de la NBA + 2 équipes cachées
- 348 joueurs
- 17 nouveaux dunks
- Vraie simulation : remplacer les joueurs fatigués, acheter, substituer, ou créer son propre joueur
- 4 caméras avec angles de vue interchangeables
- Réalisme 3D



NBA in the Zone 2, La Science du Jeu.

JOYPAD 95% - PLAYMAG 94% - CONSOLES + 93%

" NBA in the Zone 2 " est une marque déposée de Konami Co., Ltd © 1997 KONAMI Tous droits réservés PlayStation et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. Les identifications de la NBA et des équipes de la NBA utilisées dans ce produit sont des marques déposées Les logos avec leur copyright et autres formes de propriétés intellectuelle de la NBA Properties Inc et de leurs équipes membres ne doivent pas être utilisés partiellement ou entièrement sans accord préliminaire écrit de NBA Properties Inc Konami Sport Séries est une marque déposée de KONAMI (Etats Unis) Inc.